东京秋季游戏展与任天堂『神游』主机情报完全公开!!

2003 21

GAME SOFTWARE

# 电子游戏软件

电击收藏

**真三国无双3猛将传** 最火爆的战争场面 最忘我的征战传说

**魔界英雄传记马克西姆** 让我们把邪恶的机械军团重新打进地狱

**骑龙者全剧情翻阅第一卷**

激荡报道

## 2003年东京游戏展全面直击

本年度日本业界最受瞩目的游戏盛会召开

海量游戏新作情报密度发表

动新电软联手打造

**3×3 EYES**

人气长篇连载漫画《三只眼》结局杂谈

金秋怒涛攻略

三国无双3猛将传

魔界英雄战记马克西姆

真女神转生·炎之书

侦探学院Q

展会报道一

J联盟胜利11人战略版

铁拳外传:妮娜

PS2&GBA王国之心最新作

展会报道二

最终幻想7外传:归来少年

樱大战5～荒野的女武士～

数十款最新作品最速报道

请见本期新闻眼卷首特辑

震撼新闻

iQue在索尼和任天堂两难中的选择

神游机构架、开发模式以及未来销售大预想

## 任天堂发布中国大陆版家用主机

杂志+VCD+巨幅海报

特价 9.8元





**最初的指令，再度发生变化。**

前线任务的回归原点之作在PS主机上登场

画面大幅度提升之外

作敌方USN的反面剧情

完全原创的系列新作

ANZERS」的时刻到来了

# FRONT MISSION 1St®

前线任务 1ST

**2003.10.23 发售**



## 2003年前线任务系列发展大构想

**继1代的复刻版「1ST」在PS主机上重新强化制作之后，即将在PS2上推出系列最新作「前线任务4」。以及……！**

FRONT MISSION PROJECT

SQUARE ENIX™



电软六人手记

# 编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信,提出更好的建议,以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。

## 风林



●写这篇“懒文”之时，东京展已经开锣。第一天展出了不少新游戏，却没有自己太关心的爆出。

●休息时都在讨论大陆“神游机”……尽管其并没有把北京列入首发的城市，但木头已经准备好入手的金条了。

●由于工作堆积，木头的国庆节应该是不会有休息的了。读者在家中开心的时候，木头还在网络上扒拉新闻，在MAC上可劲作版，不停溜动光鼠并狠命敲击着据说价值过千的性感键盘。此时“疯”力已过八级…要垮……

●几日前，被老同窗叫住，据说其在南方可以蹭免费“实况”打。原因是此君搬出乃风林同窗一事，老板一听便笑脸＆手柄供上。没想到远在北京老巢的木头居然有那么大的面子钱，也要多谢那些肯高看本人的圈内中人。大家都不容易，祝开面的各位财路广开。

●食欲不振，据说跟脚底板有关。源自北京某报。看后有点后怕，喜欢成天趿拉着京味“洒鞋”的木头经常出现脚板酸痛的情况……都说脚丫子是人的第二心脏，看来以后要多加爱护。想起来经常去的美发店还包揽“足道”生意，有时间有闲钱的话定要去被捏挤捏挤。

## 天天



■最强力绝赞“正午(High Noon)”。

■ROGER WATERS(PINK FLOYD)的声像资料全部集齐。天语谨向美法意等国FANS和同人站长敬礼，向欧美E族同好敬礼。天语亦可开网站酬宾！

■看RIP以聆听LOST BOYS CALLING——比照歌词随原声哼唱，感动。

■天语颇熟悉而读者以前也看过的人气白猩猩将亡，让我们一起祝福它。



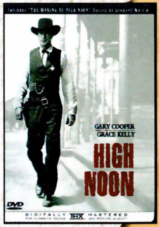

■BONEY M的声像资料全部集齐。十八年梦一朝圆，感谢大马云顶。

■当我知道DISCOGRAPHY这个词的意思时，圆满。感觉自己变专业了，向国外高手学习，终于迈出了一小步。

■年内必入手HP标NB，向更高的层次“哈信”！CDMA掌中宽带开通预定。

■以大话西游“至尊宝”方式向改变我们这个世界的公司和团体行跪拜大礼！

■希望任天堂在掌机领域遇到对手。




## 宇部

●诺基亚出品的游戏手机N-GAGE于10月7日登陆香港，而在内地上市的可能性不大。其实从它发布的很长一段时间里，我都不是很感兴趣，直到观看游戏的实际演示后，发现《古墓丽影》和《东尼滑板4》等游戏的效果确实与PS不相上下，临场感颇强，实在令人耳目一新。另外还有一款美国公司的多媒体游戏掌机即将发卖，本期的《巴士GO》栏目刊有相关介绍。



●双D9的《深渊》(1989年，卡麦隆导演)入手，据说是目前最好的版本，可玩性极高。本片也是VCD时代宇部最喜欢的影片，推荐给看腻了新片的读者。

## PERFECT

●写本期手札的时候东京游戏展还没有落幕，与5月份的E3相比，这次的展会少有让人震惊的消息，除了几款意外发表的游戏以外，大家期待的PSP和下一代主机的消息都没有在展会上公布，失望是在所难免了……

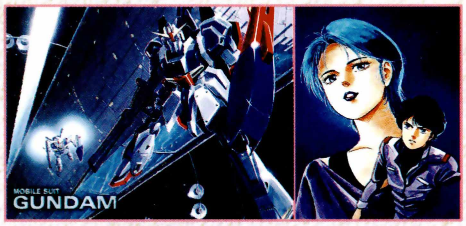


●越老越经典！最近看了两部老片“愤怒的公牛”和“正午”，虽然都是黑白片，但其中讲述的故事却是耐人回味的，看电影不能只图过瘾！

●前几天整理图库的时候突然发现世嘉的游戏真的很多，而且几乎囊括了所有类型，这样一个厂商发出“争做第一软件商”的口号似乎也无可厚非，但是世嘉现在的实力已经今非昔比，世嘉的百万大作似乎距离我们总是那样遥远。

## 星尘大海

■全列传S全LV11开始攻关，好的游戏就有让人想拿起手柄的冲动，绝赞353M,按键的乐趣就在这里。




■大期待12月的MSZG · AV.S.T,最爱机师和最爱的机体“就在这里，就在这里，就在这里……”

■2003TGS来了，神X机（寒）来了，中国游戏业的立春来了？

■讨厌假期，讨厌离开自己的工作岗位，六天？七天？漫长的等待啊。

■最近脑中默念句：3DKOF？ わらはせるな！

## MASCAR

■随着几场大雨的降临，北京彻底告别了炎热的天气……

■最近身体总是出现一些故障，经常出现头脑发热的感觉，据说这是由于喝咖啡过多而导致上火的原因。

■十 · 一长假期间得知同学们纷纷外出旅游，自己也不甘寂寞，不过感受最深的还是同学聚会……

■10月7日美国1区将发行《狮子王》白金收藏版，同时10月14日的《黑客帝国 · 重装上阵》也是值得购买,以上2部都是双张D9，请大家购买的时候注意。






封面:神乐传说

## GAME INDEX

**PS2**

最终幻想·国际版+最终任务……22
幻想水浒传4……26
忍Kunoichi……30
前线任务4……34
梦幻骑士4……38
风云新撰组……40
钢之炼金术士……42
异闻妖怪奇谭……46
机动战士高达·相逢在宇宙……52
世界足球·胜利十一人7……58
真·三国无双3 猛将传……72
魔界战记马克西姆·机械怪物的野望……82
妮娜……126
NBA JAM 2004……127
杀戮地带……127
恶魔城 无罪的叹息……128

**GC**

NBA JAM 2004……127
杀手7……128

**PS**

前线任务1ST……37

**GBA**

新约·圣剑传说……54
元气史莱姆·冲击的尾巴团……44
真·女神转生 炎之书……78
侦探学院Q……87
J联盟创造球会口袋版2……90

**XB**

NBA JAM 2004……127
分裂细胞·明日潘多拉……128

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
执行主编:杨柯来、杨帆
地址:北京安外邮局75信箱
邮编:100011
编辑部电话:(010) 64472187
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话:(010) 64472177
64472919
广告部电话:(010) 64472180
广告制作:(010) 64472190
E-MAIL:vgame@publicb.bta.net.cn
印刷:北京新华印刷厂
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:8.40元

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.121 2003/21

# CONTENTS

激荡报道

**东京游戏展(TGS2003)全程实况跟踪报道……4**
神游主机公布、最终幻想12、合金装备3、樱大战5……

无双攻略

**真·三国无双3 猛将传……72**
全新全道具全LV11武器入手法乱舞出击。

**真·女神转生 炎之书……78**
GBA真·女神转生之真·究极攻略。

**魔界战记马克西姆·机械怪物的野望……82**
完全攻略带你完全领略动作游戏纯粹的乐趣。

**侦探学院Q……87**
悬疑、解迷,人气动画同名全攻略

**J联盟创造球会口袋版2……90**
严密攻略带领你成为经营之神。

三栖人

**永生终结之时·《3X3 EYES》结局杂谈……108**
超长连载完结,人气漫画《三只眼》冷眼审片。

无双报道

**最终幻想·国际版+最终任务……22**
**幻想水浒传4……26**
**忍Kunoichi……30**
**前线任务4……34**
**前线任务1ST……37**
**梦幻骑士4……38**
**风云新撰组……40**
**钢之炼金术士……42**
**元气史莱姆·冲击的尾巴团……44**
**异闻妖怪奇谭……46**

游戏研究所

机动战士高达·相逢在宇宙……52
新约·圣剑传说……54
世界足球·胜利十一人7……58

其它栏目

编辑手札……2
本期目录……3
游戏新闻眼……4
中国电玩榜……20
编辑点评……49
闯关族的家……66
大墙画廊……71
秘技天地……98
科普园地……100
漫画赏·BANDAI博物馆……109
GAMEBAR……116
东游记……120
流行巴士GO……121
新作游戏发售表……122
龙哥热线……124
新作游戏情报……126

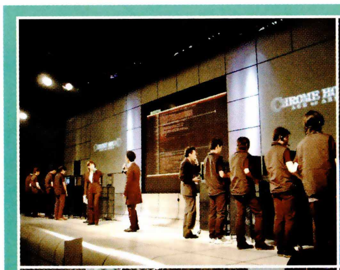
GAME NEWS

# 游戏新闻眼

本期新闻眼统计时间

9月23日～10月3日












## 2003东京游戏展——激荡报道

全世界玩家翘首企盼的游戏盛会——2003年东京游戏展（Tokyo Game Show），于9月26日在日本千叶县海滨幕张国际展览馆新馆开幕。展览共持续了三天，26日接受媒体采访，27～28日则对观众开放。参观展览的观众达到了150089人，比去年TGS的134042人有明显的增加趋势。除了任天堂没有参与对公众的展示以外，包括索尼，微软，S-E等在内的各大硬件软件厂商全部与会。参展的游戏机种包括PS2，GBA，XB，GC，DC，GBA等，作品总数超过了500款，类型则以ACT为主。但出人意料的是，硬件方面几乎没有任何值得关注的消息。

关于本次TGS的详细内容，请读者关注我们以下14页的全面报道。

本刊东京专讯　尽管全世界的目光都集中在快要着火的朝鲜半岛和冒着余烟的中东，尽管冷饭热炒和朝代更替被人说成是游戏业衰退的前兆，今年的东京游戏展（Tokyo Game Show）也还是于9月26～28日在千叶县海滨幕张展览新馆如期举行。而且由于TGS由一年两次合并成一年一次，本届的参观人数突破了15万，比去年的13万4千增加了10%，是三年来最红火的。

在这个每年规模最大的游戏界擂台赛上，家用机，掌机，PC游戏厂商，甚至手机商都挽起袖子，为距离不远的圣诞销售高峰期乃至未来一年的荣誉和花销而奋斗。主机大战的结果早就见了分晓，三家硬件商在TGS上的表现，似乎更像是为这个结果做的修补工作，但巨头们仍然口出豪言壮语。究竟是苦还是乐，当然还是厂商自己心里最清楚。既然大局已定，就不免几家欢喜几家愁。

索尼仍然不是TGS上最风光的，但仍然是最得势的。PS2旗下的众多忠实家臣一拥而上，占据了家用机展区的大半壁江山。其中最为抢眼的当然是合并之后首次参加TGS的SQUARE-ENIX，在E3展上没有拿出东西的它这次风光无限，几乎每个游戏都是重量级精品，两大国民RPG会社加起来的威力确实可怕。CAPCOM则以生化危机爆发和鬼武者3为主打，也招来了不少眼球。相比之下，KONAMI今年的表现并不能令人满意：游戏数量虽多，但幻水4之外的消息都是早就公布过的，而且也以PS2和GBA作品为主，以往全机种制霸的豪气似乎不复存在。而世嘉除了樱大战5前传之外，更缺乏实质性的情报。总体说来，PS2仍然占了极大优势，但最让人关注的还是包括生化危机爆发，GT4和相逢在宇宙在内的Online游戏计划的公布。如果索尼能在自己的范围内解决好网络游戏的问题，微软恐怕就更别想吃饱饭了。

微软给人的第一反应就是，XB可能又要降价。据称XB也会步GC的后尘，把价格下调到99美元，这在一定程度上体现出了微软的无奈。除了降价之外，微软似乎也没有什么打破日本贸易壁垒的好办法，即使是Halo2和死或生Online似乎也无法阻挡SQUARE-ENIX的脚步。

顽固而执着的任天堂的缺席，算是本次TGS的一个遗憾。但是更大的问题在于，能决定软件走向的硬件情报却寥若晨星。PSP和PSX在展会上完全销声匿迹，GBA后续机的情报自然也被雪藏。看似热闹，实际却没什么真有价值的消息，难道TGS为我们带来的，真的是临近冬天的寒意吗？






←会场内灯光迥异，展区设置别具匠心，各种广告和宣传品琳琅满目，厂商们为自己的产品造势已经竭尽全力。



→展会附近的街道也被各种游戏广告所装点，充满了盛大的节日气氛。

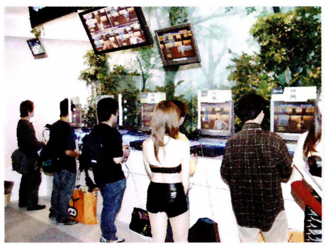






→与其他大展一样，各色MM依然是TGS上不逊于游戏本身的亮点之一。

↓试玩区是人们最关注的地方，许多游戏都要排队1个小时才有机会亲自上手。



↑SCE的展区一角。正在灯箱上做展示的是PS2新作狂野历险代号F。






# SONY借花献佛的王者

SCE在这次TGS上推出的大作只有“GT赛车4”，另外一些作品如“狂野历险复刻”、“SOCOM~U.S.NAVY SEALs”等游戏都不是很抢眼。按照SCE目前强化Online游戏的战略，这些游戏中的大部分都是可以在线游玩的，尽管其号召力还有待考验。

不过老大就是老大。索尼即使不用自己动手，展台前也是人满为患。因为在它展台上演示的第三方厂商的作品，相对于本次TGS差强人意的平均水平而言，实在是过于强大了。光是一个FFX2国际版就足以让SCE的展台前始终保持一定规模。而制造出这种奇迹的S-E，说到底也是索尼战略的产物。看来霸者之道果然不是我辈能轻易理解的。

## SOFTWARE 索尼最强RAC继续延期《GT赛车4》确定明年1月发售

2003年度TGS上索尼本社为数不多的强作——GT赛车4，将确定于明年一月发售。本作最大的特点



↑GT4的口号是「有车的风景」。

就是支持Online游戏，不过并不是世嘉GT Online那种纯粹性质的网络对战RAC，游戏本身的模式仍然以单机为主。

为了安慰焦急的FANS，索尼将在10月底开始发送GT4的免费试玩版“Prius”，游戏完全再现了Prius车的驾驶手感，其真实程度令开过Prius的人十分惊奇。有这款试玩作打底，相信GT4本身的品质也能让人满意。

## NETWORK 和XB在网络上决雌雄 PS2网络计划明朗化

索尼的展区除了被体感游戏“EyeToy”占据了一部分之外，其余的空间几乎全部用来宣传PS2的网络计划。包括GT4、くまうた、**モジブリボン**、大众高尔夫ONLINE在内，SCE本社的12款作品中，竟有一半是Online游戏。比起当初FFXI发售时的暧昧态度，索尼现在对网络的野心已经是昭然若揭。



↑由光荣开发的《信长野望online》。

## SOFTWARE 第三方厂商游戏阵容强大 业界老东家SONY坐等收成

在这个几乎没有主机新闻的东京游戏展上，靠硬件起家的索尼似乎不打算被人瞩目。但以SCE展台为核心搭造起来的“PlayStation2 On-Line Area”，面积竟然占了整



↑GT4试玩台支持4人对战。

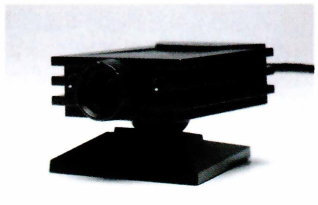
个展区的三分之一，其中不乏“生化危机 爆发”等大作。而PS2的单机游戏更是依靠S-E和SEGA等厂商的重头作品，在展览上独领风骚。

虽然索尼自身的软件开发能力不强，但它操控业界走向的能力绝对是一流的。它自己推出的游戏中，也很少出现我们熟悉的名字，但是它仍然是霸主。因为这些在TGS上叱咤风云的软件商们，多数都得靠它的主机吃饭。以往那种主机厂商事必躬亲的软件开发作风，看来已经跟不上时代的脚步了。

## SOFTWARE “EyeToy”开辟新思路 体感游戏成为索尼展区看点

本次TGS上，SCE将已经在欧洲卖出了近百万的体感游戏“EyeToy”搬上了展台，成为和众多Online游戏比肩闪光的亮点。

“EyeToy”以USB摄像机和PS2本体连接，把玩家的形象动作投射到显示器上，从而通过玩家自身的动作姿态，完成接近以往ACT的游戏过程，例如擦净窗户或动作过关等。“EyeToy”中一共有12种这类游戏，甚至还有以全身舞蹈动作进行类似“太空频道5”的演出。整体上看起来，“EyeToy”相当于跳舞游戏扩大化，生活化的结果。



↑索尼发表的EyeToy专用USB摄像机。

“EyeToy”虽然已经在欧洲卖到将近一百万份，但尚未在日本本土发售。在SCE展区的专用舞台上，观众竞相体验，场面非常热闹。再加上USB摄像机价格合理，该游戏在日本市场上会有不错的前景。

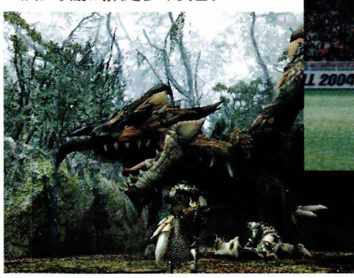
## SOFTWARE 机动战士高达无尽战斗“奥古对提坦斯”移植PS2

大受欢迎的街机版动作游戏《机动战士Z高达～奥古对提坦斯～》已经确定移植PS2，并定于2003年11月20日发售。作为联邦对吉翁DX的续篇，奥古对提坦斯也和DX相似，有14关左右的故事模式、100关左右的战争任务模式、VS模式以及连线模式，游戏中追加的蓄力攻击系统和变形系统很被人关注。

由于国内基本玩不到街机版的机动战士Z高达，PS2版的出现不啻是中国高达迷的最大福音。

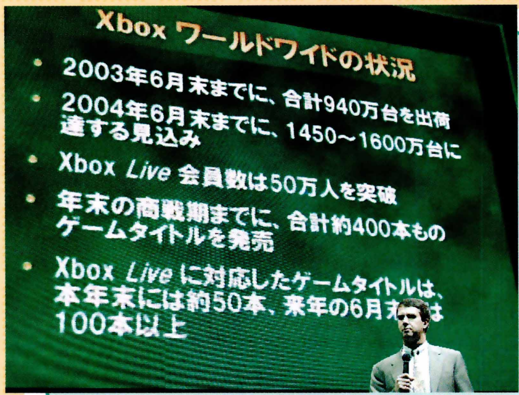


↓CAPCOM的《怪物猎人》已经确定是一款网络游戏，最大支持4人组队，该游戏预定今冬发售。





↑FIFA依然是EA为PS2打造的杀手锏。图为游戏中皇马贝克汉姆与曼联队长基恩拼抢的场面。




# 微软在网络上押下赌注

微软在自己的展台上忙得不亦乐乎。Online游戏获得了很大关注，提供试玩的展台前人头攒动。尤其是真梦生活在线（TRUE FANTASY LIVE ONLINE），几乎挤得水泄不通，看来日本玩家对这种注重细节变化的风格还是很欣赏的。其他几个游戏比如Halo2和天空2，没有微软想象中的那么受欢迎，但也远不能说是门可罗雀。不过，再次降价的传闻还是给这热闹的场面蒙上了一层阴影。

第三方软件商同样在努力表现。世嘉的SEGA GT Online和索尼克大战有不错的演出效果。相当严肃的忍者龙剑传反响并不大，可能是因为人们已经习惯了TECMO靠波涛汹涌营造起来的浮华气氛。铁骑大战则延续了前作的硬派作风，相信这款专业者向的游戏能有令CAPCOM满意的销量。

## NETWORK 微软看好日本网络前景 Xbox live 60天免费体验

网络游戏服务依旧是本届游戏展微软力推的一张王牌。尽管Xboxlive在日本的推行措施并没有达到预期效果，但是其占领日本网络市场的野心却越发膨胀。目前XBOX在全世界的累计销售数字已经超过了940万台，Xboxlive的用户也突破了50万，形势乐观。而日本宽带网络的普及，对于微软来说更是不能错过的发展良机。

在展会中，微软正式发表了“两个月免费体验Xboxlive”的促销策略。随着年底陆续发售的多款人气网络游戏，微软期待借重磅软件以及一系列宣传活动来推动Xboxlive会员数字的上升。另外，微软还表示在Xboxlive的基础上推出更多附加服务，并且会增加更多的付款方式以方便消费者。


←微软大腕对XB网络充满信心

## SCOOP XBOX三大奖励活动陆续展开 活跃市场欲期拉动主机人气

微软在展上接连发表了三项针对日本玩家的独创奖励宣传活动，这其中包括：

■“XBOX换装宣传活动”（暂定名称）。将于2003年11月正式开展，这项活动的内容是在XBOX的拥护中抽取200名幸运者，赠予由流行服装设计师NIGO、著名插画家若野桂以及插画家うらじゅん三人专门设计的“换装XBOX”作为礼物。除此以外，微软还表示将会陆续请更多名人参与“换装XBOX”的设计来推广这一奖励活动。

■“霞和HAWAII宣传活动”（暂定名称）。这项活动的地点是在夏威夷，入选的名额将从XBOX用户中抽取，活动中特别准备了与人气游戏“DOA沙滩排球”中相仿的活动场地，令玩家有置身其中的感觉。至于具体的活动方式以及与“DOA排球”在内容上是否有关联目前还不清楚。该活动的举办时间预定在2004年春。

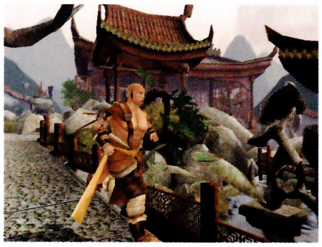
■“庆祝PLAY宣传活动”（暂定名称）。在XBOX用户中招募10个名额，这些幸运玩家将可以先行体验到XBOX未发售的新游戏，并且参加各种微软举办的游戏活动，不过代价是为XBOX网站书写最新游戏的体验报告。该活动同样预定于明年春天展开。




↑换装XB的外形千奇百怪，非常吸引人。

## SOFTWARE XBOX原创游戏备受期待 翡翠帝国尽展中华武魂

在开展第一天，微软正式发表了XBOX全新原创动作游戏“翡翠帝国”。本作由开发过“星球大战”、“博德之门”而广为人知的BioWare公司全力炮制，游戏的故事背景以古代的中国为舞台，从人物到故事设计都有着浓郁的东方气息。在动作性方面本作更是参考了诸多武术素材，游戏中所表现的动作华丽程度以及速度感都令人惊叹。目前这款游戏还没有具体的上市时间。


↑画面秉承XB风格，细腻而富有质感。

↓游戏强调操作性与探索的乐趣。




微软重点宣传的超大型MMO RPG《真梦生活在线》预定明年初发售。该游戏有着超过FF11的世界广度，角色脸谱选择异常丰富，自由度极高，是微软在日本普及Xboxlive的主打作品。


在欧美超人气的飙车游戏《MOTO GP2》支持16人同时在线对战，随XB网络套件免费附送。微软承诺会在日本举办对应该游戏的大型对战活动，以拉抬人气。


由微软自己开发的射击游戏《Brute Force》在欧美销量已突破百万。该游戏的画面达到了惊人的细致程度，支持网络对战。微软同样将其视为入驻日本市场的重头之一。


由FF制作人领衔开发的《魔牙灵》已经确定在11月20日发售。本次展会上公开了全新的过场动画。游戏风格类似御伽，强调砍杀爽快和日式世界观。



# NINTENDO缺席展览却发表演说

仍然无法想象任天堂会错过这一年只有一次的重头展览，而且是故意错过。

但这不等于任天堂已经对业界争夺丧失兴趣。相反，它对曾经拥有的霸主地位的渴望，比任何人都要强烈。任天堂的商业行为中带着京都人那种高傲倔强的作风，就连岩田聪的讲话题目也都是“FC至今二十年：游戏产业的现在与未来”，一副游戏产业是我家自留地的架势。不过这个题目并不能完全体现它这倔强中带着的新意。

任天堂把口袋妖怪调整成发展战略的重要核心，等于间接承认在家用机市场上已经失去了一定程度的竞争力；而其次是关于中国市场的展望：把中国当作开发人员培养基地的的观点，也算是合理构思的一种。只有在对业界现状的评论中，任天堂才再次露出了尖牙——不是自己掌舵的游戏界将会萎缩，而它的梦想，则是再度成为救世主。

## TALKING 岩田聪发表全新战略 全面铺开中国发展蓝图

9月26日，东京游戏展的第一天，任天堂社长岩田聪发表了主题为“FC至今二十年：游戏产业的现在与未来”的讲演，同时还谈到了关于任天堂对今后市场发展将采取的对策等话题。

### ●关于口袋妖怪

口袋妖怪作为游戏业少有的能够保证超百万销量的软件异类，自然是任天堂手中最大的制胜法宝。岩田表示：“口袋 红/蓝宝石”这两款游戏是逆着“游戏开发大作主义”大潮而诞生的软件，这些游戏有着非现实题材、小容量以及不涉及3D技术的特点，虽说与现今所流行的软件追求目标相比已经过时，但是游戏的销量却达到了全世界1000万套以上。“红/蓝宝石”之所以取得巨大成功，除了初学者容易上手、多人同乐等特点外，还针对更广泛的玩家层面并影响深远。而对于即将于明年春季发售的GBA新作“口袋妖怪 火红/草绿”，岩田表示绝对不是单纯的游戏复刻，新作将对应无线通信装置并且与游戏同捆，售价不变，势必带来新的冲击。

同时，岩田依然表示了对网络发展现状的担心，主要包括网络使用的不方便、对孩子来说门槛过高以及不适用于全体消费者等等。而为此任天堂在无线游戏方面进行了多种方式的探索，并作出了买游戏就送无线通信装置的决定。就此彻底从当初的转接连线进化为无线游戏。另外，任天堂还提出了多种架设网络的构想，包括在商店和车站的地方开设网络中心，通过这一设施使玩家与远方的朋友方便快捷的交换数据等等。而随着无线装置随着口袋妖怪顺利普及后，今后会有更多软件利用这一装置来展开多种多样的游戏方式。

可以说“口袋妖怪”今后将成为任天堂发展战略的一个重要核心。

### ●关于中国市场

在岩田随后的讲演中，重点谈到了关于进入中国市场的内容。岩田表示，在中国的业务将会以与之前完全不同的模式来展开，而目标将以扎根中国设立游戏公司，最终在中国大陆培育游戏开发人员为重点。

在作为进入中国市场的先锋产品，专门针对中国大陆开发的全新







←↓这次岩田聪讲话的要点就是针对中国市场的“神游机”和口袋妖怪的最新作品计划。

家用主机“神游机”将会成为一个很好的试金石。这款主机将可以方便的进行游戏，只要简单的连接即可。而软件将会充分利用任天堂以前家用机的软件资产（GC以前推出的家用机）。主机价格为人民币498元，软件同捆。岩田表示：这一售价的制定是考虑到中国大众的购买力，尽量作到任何人都能接受的价格水平。与以前软件的销售模式不同，这次任天堂将会在中国各地推行特约贩卖店的方式，供用户到店内拷贝游戏，拷贝一个游戏的定价为人民币48元。而这一模式推行的理由是因为考虑到中国国土广阔、软件盗版问题以及资金回收等等，因此这一经营模式解决了全部的问题，并且很好地维护了商家与消费者的权益。

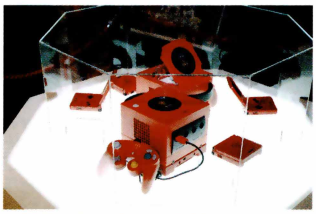
神游机预定10月中旬发售，先以上海、广州以及成都三地为基础，预计明年春天全面推广至全中国。

### ●游戏业界现状

在演讲的最后，岩田聪谈到此处表示现状相当严峻：在FC时代，几个人耗费数月就可以开发出一款游戏。而13年后的今日，游戏的容量增长了1000倍，开发的费用越来越高，并且利用精湛的技术来满足人们对画面永无止尽的欲望。游戏开发已经成为了风险很大的产业。但游戏市场却并没有因此而扩大，反而逐渐萎缩。游戏的大作主义已经达到了极限，高容量、复杂化并不是今后游戏发展的方向。同时，日本游戏厂商在技术上的优势已经不复存在，在海外市场的形势不容乐观。最后岩田表示，今后海外市场也会出现与日本市场同样的萎缩，而为此任天堂已经开始作出努力，业界应该共同商讨对策才能维持稳定和发展。

## HARDWARE 赤色彗星11月27日逆袭任天堂 夏亚专用GC及GBASP发售确定

BANDAI加盟GBA的第一弹《SD高达G世纪 ADVANCE》已经确定在11月27日推出。而与之相对应的是，任天堂决定在同一天发售“夏亚专用GC”和“夏亚专用GBASP”两款限定版主机。这两款主机的色调都是红色，与夏亚专用座机的颜色保持一致。“夏亚专用GC”将同捆高达首办(MIA系列的夏亚专用扎古)以及限定光盘，价格未定；“夏亚专用GBASP”的价格则是18300日元。



↑夏亚专用GC目的在于吸引机战饭斯。

## HARDWARE 鸡肋配件最终退出历史舞台 任氏宣布记忆卡59正式停产

曾经作为GC主力记忆配件的“记忆卡59”近日停止生产。该配件与GC同日发售，售价为1400日元，虽然价格非常低廉，但是其可供玩家保存记录的容量却非常之少。而后该记忆卡更是被部分软件作为单独配备的赠品送于玩家。随着“记忆卡251”以及SD卡的使用，“记忆卡59”的用武之地越来越少，退出历史舞台已经是在所难免。






# SQUARE-ENIX四面出击

占据一个完整展台，并且以霸气十足的姿态四面出击。SQUARE-ENIX毫无争议地成为这次TGS上最出风头的软件商。从“王国之心2”，“前线任务ONLINE”到“星海传说3加强版”，个个都是它最拿得出手的重量级作品。而且这还不够，S-E居然在曾经折戟沉沙的游戏电影领域也放出了新消息，FF7影像版续篇“最终幻想7·归来少年”的公布更是让人充满期待。但另一个消息却令人意外且失望——原本计划在大展中公开的FF12却没有参展，发表日期推迟至11月19日。只把炙手可热的东西放出一半，而让遮遮掩掩的另一半始终吊着玩家的胃口，SQUARE-ENIX不愧是足以撼动业界平衡的“老油条”。

SOFTWARE

## 史氏新宠“王国之心”如约参展 PS2与GBA双箭齐发令人意外

正如迪斯尼方面预言的一样，PS2百万大作“王国之心”的续篇果然在本届大展中与玩家见面。不过令人意外的是，除了PS2版《王国之心2》以外，另一款对应GBA的新作《王国之心·回忆之链》也相继浮出水面。

作为爆冷发布的游戏，《王国之心·回忆之链》以其精美的画面吸引了众多的眼球。据S-E方面的桥本真司称，该游戏的故事紧接着前作的结尾，主人公仍然是使用巨大钥匙作为武器的少年索拉，前作中深受好评的众多隐藏要素也依然保留。从展会现场发布的影像看，《王国之心·回忆之链》应该是一款动作游戏，画面秉承了“圣剑传说”的细腻风格，而且角色的特写画面也非常生动。


↑展会发布的王国之心2的开发中画面。

《王国之心2》则是S-E为PS2开发的系列正统续作。据说2代将揭开众多前作中没有解开的谜团，比如隐藏动画中穿黑色外套男人等等。由于情节方面的紧密连续性，前作里的主要角色仍将在2代中登场，而且S-E承诺会在游戏中追加大量原创角色。






←↓GBA版与PS2版王国之心的主人公都是索拉，迪斯尼方面加入的新角色目前还没有公开。

制作人霍帕在接受采访时谈到：为了这两款游戏，史克威尔和迪斯尼方面频繁接触，前作的总监制野村哲也亦提出了很多创意，可谓用心良苦。目前GBA版《王国之心·回忆之链》的开发已经接近完成，估计会在明年年初发售，而《王国之心2》的开发工作尚处在初期阶段，发售日还无法确定。

SOFTWARE

## S-E雪藏超大作，FF12拒绝东京展 公布日期推迟至今年11月19日

尽管S-E在展会上发表了包括影像版FF7续集在内的大量新作，但是玩家们最期盼的FF12却没有参展。从展会期间得到的唯一相关消息是：S-E承诺会在11月19日召开大型发布会正式发表FF12，而这是也S-E不得不向玩家做出的一个交代。此前FF12的制作人松野泰己曾透露他们将在本次东京展中公布该游戏，因此这次FF12爽约也被许多人视为本次东京展的巨大遗憾之一。

SOFTWARE

## RPG天王押宝手机娱乐 史艾正式进军移动领域

SQUARE-ENIX与NTT联合召开发表会，正式宣布了将于2004年进军手机游戏领域，而率先推出的对应游戏将会是在业界呼风唤雨的天王级RPG“最终幻想”与“勇者斗恶龙”。

在发表会现场，展出了正在开发中的两部大作的试玩版，从游戏的表现看，已经超越了当年FC的水准，开发进度非常顺利。



←开发中的手机版FF一代画面。

SOFTWARE

## 前线任务全线冲向PS家族 冷饭《前线任务 历史》发表

继“前线任务4”和“前线任务online”之后，合集作品《前线任务历史》也在展会上发表。该游戏将收录预定10月23日发售的《前线任务1st》以及系列的2代和3代，计划今年12月发售，对应主机PS。S-E表示，他们还会推出同捆3款机器人首办限定版游戏，不过这种限定版的价格目前还无法确定。


↑前线第1作至今是系列无法逾越的高峰。

SOFTWARE

## 强化版“星海传说3”今冬发售 新版本追加要素仍未公开

26日开展的第一天，SQUARE-ENIX以影像的形式展出了PS2游戏“星海传说3”的强化版本《星海传说 Till the End of Time DIRECTOR'S CUT》，不过他们并没有对该游戏与前作的区别进行任何说明。

S-E制作星海3加强版的消息早在东京展以前就在业界流传，目前该游戏的发售日暂定在今年冬季。



确定于11月14日发售的GBA游戏“元气史莱姆”在本次展会上提供了试玩。玩家们可以坐在特制的史莱姆造型的柔软坐垫上进行操作，非常有趣。



以人气漫画改编的同名游戏《钢之炼金术师》的最新画面也在大展中公开。虽然游戏版情节完全原创，但是风格与原作一致。



图为“FFX2国际版+最终任务”中身着新服装“水手服”的尤娜。目前该游戏预定今冬发售，在收录原作中全部CG的同时还追加了3段新情节MOVIE。



PS2版《前线任务4》的舞台设定在由巨大人型兵器Wanzers掌控的近未来世界，故事背景介于1代与2代之间，发售日已经确定在今年12月18日。



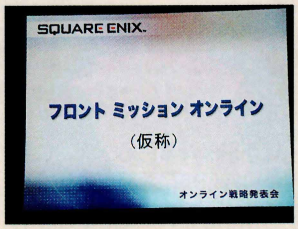

图为出席发布会的FF制作人北濑佳范。据他透露，公司高层是在听取了影像部门员工的意见之后，才决定以DVD电影的形式来制作FF7续集的。



《王国之心2》主人公索拉的人物首办。这位以巨大钥匙作为武器的少年在欧美和日本都有很高的人气，据说他也将在迪斯尼拍摄的动画版“王国之心”中担任主角。




由角色画师转变为制作监督的野村哲也。他曾负责过FF7、9、10以及PE和保镖的角色设定，此后又领衔开发了全球热销的动作RPG王国之心，是S-E新锐制作人的代表。




备受期待的网络版“前线任务”在展会中只公开的LOGO标志，制作人土田俊郎表示他们将在今后陆续发表该游戏的相关情报。

SOFTWARE

## 克劳德与萨非罗斯纠葛再起 影像版FF7续作震撼发表

来自SQUARE-ENIX展区的另一则爆炸新闻是FF7外传作品《最终幻想7·少年归来》（FINAL FANTASY VII -ADVENT CHILDREN-）的发表。而且更加令人意想不到的是，这并不是一款游戏，而是一部以接续FF7情节的CG“电影”。

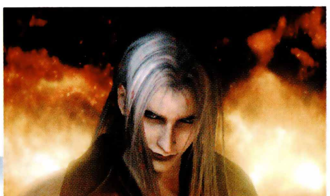
从发布会上公布画面来看，“少年归来”的效果非常漂亮，甚至超过了FF电影《灵魂深处》，而被重新制作的主人公克劳德与萨非罗斯的夸张造型也极具魄力。S-E方面的发言人称，虽然目前公布的影像效果已经达到了惊人的程度，但是仍然处于开发阶段，作品最后的完成时间应该是在明年夏天，估计总片长为60分钟，到时他们会以DVD电影的渠道进行销售。

当面对于与会人士提出的“该作与以前失败的FF电影有何区别”的提问时，S-E社长和田社长自信的表示：“公司已经积累了许多经验，因此不会重蹈覆辙。我们投入了适当的制作费用，汇集了FF7的开发人员，而且所有的工序公司内部完成的。虽然史克威尔影业解散了，但是当时的人力资源和技术仍将发扬光大。”

S-E为《最终幻想7·少年归来》给出的官方定位是“影像版FF7续作”，该作情节发生在FF7的两年之后，一种名为“星痕症候群”的怪病开始在星球上蔓延，同时魔晃都市的废墟中也出现怪兽，为此主人公克劳德再度展开冒险。

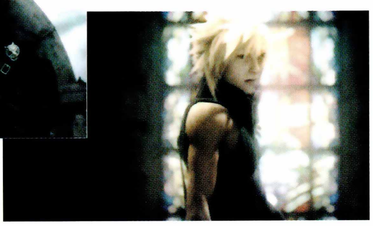



←对于从FF7起家的玩家们来说，FF7的电影版续集无疑是天大的福音。然而，曾经在游戏电影上栽过大跟头的史克威尔会不会重蹈覆辙呢？



↑依旧以火焰为背景的BOSS萨非罗斯。





↑→影像版色调灰暗阴郁，克劳德与萨非罗斯的对决场面被演绎得壮绝凄美，极具魄力。

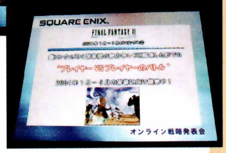
NETWORK

## S-E召开网络战略发表会 两款最新在线游戏公开

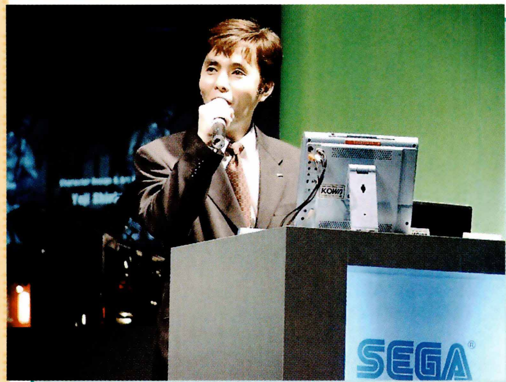
S-E将一步拓展自己的网络版图。在大展中召开的网络战略发表会上，S-E公开了《AMBROSIA ODYSSEY》与《前线任务ONLINE》两款对应PS2的网络游戏。《AMBROSIA ODYSSEY》是一款类似PSO的动作RPG，收录OFFLINE与ONLINE两种模式，预定2004年春开始β测试；《前线任务ONLINE》则可以对应PS2和PC两种平台，游戏以哈夫曼岛为舞台，描述了O.C.U与U.S.N两股势力间的战斗，同样预定2004年春进行β测试。

除了以上两款游戏以外，即将在欧美推出的FF11的相关情报也得以公开，该游戏将在今年12月进行数据更新，更新内容包括将级别上限提升至75；增加对应移动电话的新功能；追加可以进行团队PK的“里世界”等。




↑→史克威尔的网络游戏已经逐渐被玩家所接受。



# SEGA爆冷出展樱大战新作

原来被媒体认为低调出展的世嘉，竟然在TGS上抛出了自己在家用机领域压箱底的大作系列——樱大战5的前传，以及外传“樱大战物语”的最新情报。而机械小英雄铁臂阿童木也将乘着“ASTRO BOY铁臂阿童木”的东风在PS2上重现40年前的感动。再加上“PSO三章·卡片革命”，也颇能让人产生“瘦死骆驼比马大”的感慨。作为为数不多能独占整个展台的厂商，世嘉也算是够格了。

由于米田篇樱大战故事已经结束，而世嘉又处于委靡不振的状况，不少人推测樱大战在PS2版樱1之后不会有任何续篇。好在樱5的前传“樱大战5·EPISODE 0～荒野的女武士～”，在半年沉寂之后终于公布，外传作品也同时登场。而一度引发上线狂潮的PSO，其完全抛弃原作动作感优势的最新作能否有出色表现，只有老天知道。

## SOFTWARE 世嘉意外发表两部樱大战新作“纽约华击团”成为5代主角

在东京展开幕的第一天，世嘉出人意料的公布了两部樱大战系列的最新作——《樱大战5》和《樱大战物语》，将进一步完善太正时代的浪漫历史。

展会上首先宣布的是《樱大战5·EPISODE 0～荒野的女武士～》（サクラ大战V エピソード0～荒野のサムライ娘）。与前作不同的是，该游戏的舞台设在1927年的美国西部，曾以配角姿态在游戏与动画片中出现过的“纽约华击团”这次将成为主力，而游戏的情节也与此前



↑广井王子与大场规胜亲自讲解新作要点。

曾发表过的“樱大战5 别了吾爱”有着非常紧密的联系，因此该游戏也被视为“别了吾爱”的前传。

制作人广井王子表示，在樱大战系列问世8年之后，最新作“荒野女武士”的游戏类型将被定义为动作+冒险，而取消战略要素的原因则是吸引欧美玩家和寻求新的突破。

制作阵容方面，“荒野女武士”的总监制仍然是系列创始人广井王子，角色设定藤岛康介，作曲田中公平，女主角Gemini的声优由小林早苗担任，世嘉麾下的OVERWORKS小组负责开发。目前这部作品只对应PS2主机，预定2004年发售。

其后发表的《樱大战物语～神秘的巴黎》是一款外传作品，游戏以活跃在《樱大战3》中的巴黎华击团成员为主角，讲述了DC版4代以后在夏诺瓦歌剧院发生的演员失踪事件。该作的类型属于纯文字AVG，预定明年2月发售，对应主机同样是PS2，定价6980日元。

除去上述两款作品以外，“樱大战5 别了吾爱”的情况也得到了进一步证实，据世嘉的大场规胜透露，Gemini等4位女性角色以及替代大神一郎的男主人公都已经确定，世嘉希望在2005年发售该作。




サクラ大戦V EPISODE 0 ～荒野のサムライ娘～

サクラ大戦物語 ミステリアス巴里

↑樱大战5与樱大战物语的游戏LOGO。



↑新作的女主人公杰米妮(ジェミニ)，由武士米弗内(ミフネ)传授拳法，携带爱刀红日在西部驰骋。





↑展会上发表的樱大战物语的开发画面。

## SOFTWARE 手冢遗作在游戏界重现青春 PS2版铁臂阿童木发售确定

手冢大师笔下的铁臂小英雄阿童木将借世嘉之手在游戏中复活。继本刊曾报道过的预定12月18日发售的GBA版《ASTRO BOY铁臂阿童木·阿童木心之秘密》之后，又一款新作《ASTRO BOY铁臂阿童木》也在本次大展中宣布。

从世嘉上公布的相关影像看，这是一款以阿童木为主角的动作游戏，尽管游戏全部采用3D多边形描绘，但是整体风格仍然与动画原著保持了惊人的一致，画面清新亮丽，阿童木的造型圆润有力，而且原著中的茶水博士等家喻户晓的人物也将登场。此外，游戏还加入了角色成长、特殊能力等GBA版中没有的新设定。

《ASTRO BOY铁臂阿童木》对应主机PS2，预计2004年2月发售。世嘉希望PS2玩家能够在原著问世的40年之后重温阿童木的神奇魅力。



←这次的阿童木将以全3D的形象登场，角色的动作流畅细腻，特技效果也经过刻意雕琢，十分完美的重现了原作中充满钢铁气息的未来世界。

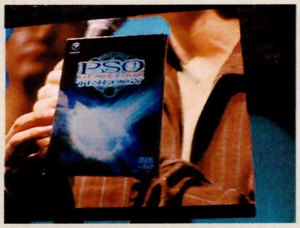


→作为日本动漫界始祖级角色的阿童木这一次在游戏界的复出，最兴奋应该就是那些已经成为叔伯的fans，相信诸位重新见到这位40年前的漫坛巨星一定感慨万千。

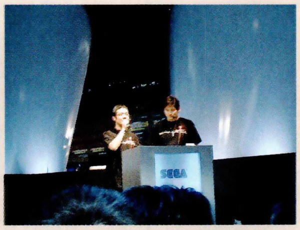

图为中裕司等制作人在舞台上振臂高呼"索尼克GO！GO！"的瞬间。预定跨平台发售的《索尼克英雄》定于12月18日发售，三个版本间不会有任何区别。


由内藤泰弘担任角色设定的《GUNGRAVE O.D.》预定明年1月发售。该游戏可以使用的角色有3名，而且故事与MOVIE的容量也提升到了前作的3倍。


世嘉证实：由SONIC TEAM开发的动作游戏"巨大的蛋"是GC独占游戏，肯定不会移植其他机种，但是该系列的其它作品则有可能跨平台推出。


制作人酒井通过大屏幕展示了GC版《梦幻之星1&2章 PLUS》初回特典的情况。这套合集与《梦幻之星三章 卡片革命》的发售日都定在今年11月27日。


OVERWORKS制作人大场规胜亲自登台为"忍Kunoichi"造势。该作启用女忍者绯花担任主角，降低了操作难度，增加了杀阵最大人数，预定12上旬发售。


世嘉在展会上透露，由VF"生父"铃木裕任社长的新会社DIGITALREX正在秘密开发一款新作，但是他们并没有就新作的具体情况进行说明。



对应GBA的动作游戏《ASTRO BOY铁臂阿童木·阿童木心之秘密》预定12月18日发售，游戏中会有许多手冢笔下的人气角色加盟，图为阿童木与雷欧相遇的场面。


世嘉为XB开发的在线游戏《SEGA GT online》在展会上提供了试玩。该游戏允许12人同时对战，预定10月发售，对应Xboxlive。


世嘉的展台到处悬挂着SONIC的宣传挂画，随到场观众的试玩还有很多精美的SONIC相关小礼品赠送，为SONIC造势的活动更是接二连三。


世嘉展台的布景非常有特色，将重点宣传的几款游戏特别突出表现出来，即便站在远处也可以看得清清楚楚。可谓声势浩大。


"铁臂阿童木"GBA版的试玩台。旁边还有各式各样的阿童木手办模型等等周边产品以及PS2版的展示，可见世嘉对该系列游戏的重视程度。


世嘉本次还展示了大量为PS2重新复刻推出的陈年旧作，尽管在画面上这些游戏已经远远落后于时代，但凭借着广泛的认知仍旧吸引了大量玩家争相试玩，图为VR赛车。

NETWORK

## 世嘉召开PSO网络版庆祝活动 制作人亲自登台发表新作情报

世嘉于9月27日下午在东京电玩展上举办了"梦幻之星网络版特别舞台"活动。在SEGA展区的主舞台上，梦幻之星的开发者向玩家们介绍了新作的最新情报。

首先登场的是GC版《梦幻之星三章 卡片革命》的制作人小川和设计师西野。据说小川透露，该游戏以2章21年后的世界为舞台，保持了前作中的部分角色，剧情对话的信息量也大幅增加，而经过重新制作的LOBBY背景音乐则是由波兰华沙乐团真实录制。

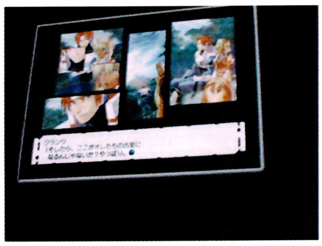


接下来，制作人烟和酒井也伴随着PSO的音乐登台。烟表示，《梦幻之星1&2章 PLUS》将在OFFLINE模式加入《梦幻之星1&2章》ONLINE中大受好评的制御塔任务"心之座"、"东天之塔"、"西天之塔"，并且收录了ONLINE未配信的2章挑战模式，而对应GBA的下载游戏《NIGHTS》和《泡泡通》也将在游戏发售后开通。

至于XB版《梦幻之星1&2章》的情况，烟和酒井表示，游戏加入了对应语音通讯的专用任务配信，而完成该任务也需要两人组队进行。

在发布会的最后部分，世嘉证实了PC版"梦幻之星"在日本地区的网络服务将于12月31日正式终止的消息，同时他们表示，预定2004年在中国展开的网络服务的汉化工作将由世嘉亲自开发。

《梦幻之星三章 卡片革命》预定11月27日发售，定价6980日元；而《梦幻之星1&2章 PLUS》的发售日也定在11月27日，定价3980日元，初回特典附赠《梦幻之星 I&II&III章三部曲》精美收藏盒。


↑"卡片革命"的初回特典为特制卡片，卡片一共18种，游戏中随机赠送5张。

SOFTWARE

## WAVE MASTER发表SONIC TEAM两款GC大作的OST音乐CD

WAVE MASTER公司宣布，他们将在今年推出由SONIC TEAM开发的两款GC大作的OST音乐CD。预定10月9日发售的《巨大的蛋 比利哈特大冒险》的OST"MUSIC POPPED OUT OF THE EGG"将于11月6日推出，定价2520日元；而预定11月27日发售的网络RPG《梦幻之星网络版 三章：卡片革命》的OST"LET THE WINDS BLOW"计划在12月10日推出，其中会特别收录PSO以及PSO 1&2的片头片尾主题曲，2张CD，初回特典同捆2004年台历，定价3150日元。




# KONAMI全面制霸已成梦

如果KONAMI的支持者想从本次TGS上它的表现中找出一点从前全机种制霸的影子，恐怕就只能用合金装备系列聊以自慰了。小岛叔叔亲自上阵解说GC的“MGS～双蛇”的即时演算映象，再加上PS2版“MGS3～食蛇者”的绚丽画面，总算为KONAMI挣到了不少面子。但KONAMI的骄傲也仅限于此。除了这个硕果仅存的重头系列之外，“幻想水浒传4”，“空中力量”，“Gladius V”等其他大作都龟缩在PS2上，而且包括MGS在内的几乎所有游戏的内容都是以前公开过的。

KOMANI在近几年很少有意义重大的新点子，而它又缺少CAPCOM那种把一个作品反复炒上十几年的本事。TGS上的表现说明，这个老牌厂商，也正在承受着衰竭的痛苦。

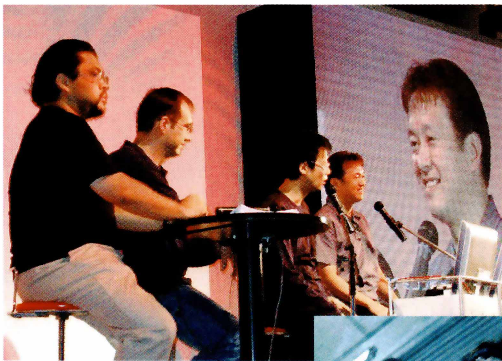
## SOFTWARE 合金装备三大主题响彻展会 双蛇三方制作人大规模造势

合金系列游戏是历年KONAMI展台的一大亮点，今年出人意料的是并没有为即将于2004年初推出的“合金装备3”做大规模宣传，反倒是在GC的重制版“双蛇”上大做文章。

在26日下午1点KONAMI的展台举办了关于该游戏的的谈话活动,这次的主题“STAGE 蛇”。这个谈话活动分为“蛇”、“龙”、“骑”三大主题，分别对应KONAMI小岛秀夫、电影监督北村龙平以及Silicon Knights的Denis Dyack 三人作为话题的关键词。

小岛秀夫率先登场，同时开始播放游戏的最新影像，这段影像并不是交代故事的片段而是用来说明游戏在即时多边形运算方面的成果,同时小岛秀夫配合影像加说明,使在场观众看得仿佛置身其中。紧接着，代表“龙”的电影监督北村龙平出场，展开了二人对谈。随后以制作“永恒黑暗”而闻名的Denis Dyack上场,在本作中他负责游戏的角色、舞台的建模制作,以及程序、音响方面工作。Denis Dyack介绍了游戏目前的开发进度。

谈话活动的气氛一直非常热烈,这也是本次KONAMI展区最吸引人的节目。



←关于本作的话题非常之多，很多玩家都对这款游戏表现出极大的兴趣，尤其是本作的发售时间与PS2版的新作在同一年中。





## SOFTWARE 体育游戏是赚钱机器 科乐美发表战术实况

早有小道消息爆出的“实况足球”模拟游戏终于被官方证实，这款游戏就是正在由KONAMI东京开发中的“J联盟 胜利十一人 战略版”。这款游戏将收录日本J联赛中共28支球队、世界各国代表球队40支以及海外俱乐部球队40支，总共超过100支球队。这款游戏暂定12月11日发售，价格为6980日元。



## SOFTWARE 科氏另类展区发表“鬼太郎” 12月11日三部主机同时发售

KONAMI展区的某个角落里充斥着各种怪物，在这个看似与展会气氛不符的独特场所中，科氏发表了计划于12月11日在PS、PS2、GBA三部主机上发售的“ゲゲゲの鬼太郎”。

GBA版《ゲゲゲの鬼太郎 危机一发！妖怪列岛》是一款2D卷轴的动作RPG，在主人公打倒日本各地BOSS的故事模式中加入了原作伙伴；PS2版《ゲゲゲの鬼太郎 逆袭！妖怪大血战》属于清版动作游戏，在ゲゲゲの森接到求救信后，鬼太郎踏上旅程；PS2版《ゲゲゲの鬼太郎 异闻妖怪谭》则是一款S · RPG，游戏以古老的病院和墓场为舞台，玩家操作鬼太郎和妖怪伙伴，以回合制与妖怪敌人战斗。

## SOFTWARE 空中力量正式转向主流平台 KONAMI发表蓝色飞骑

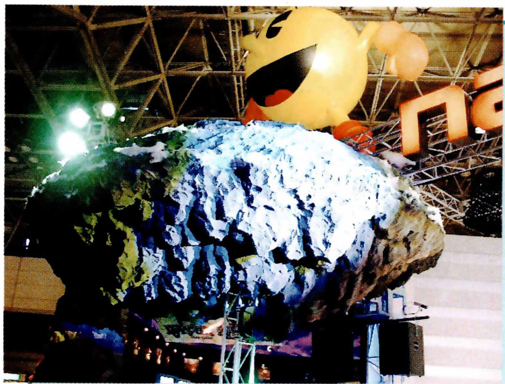
一直在非主流平台徘徊的模仿NAMCO著名作品“王牌空战”的飞行射击游戏“空中力量”的最新作终于将目光转向了主流平台，“Airforce Delta～Blue Wing Knights”将会成为“王牌”系列的有力竞争对手。



这款游戏在内容上将远远凌驾于XBOX上的前作，本次将有130架以上的战斗机登场，并且游戏的任务数也超过50个，同时，根据不同角色的出场，游戏中还有隐藏剧情穿插其中，因此在游戏的进行模式上将会是一次大胆的尝试。除了飞行战斗外，游戏在剧本方面也大大强化，游戏的故事性非常丰富，令玩家可以更加深入的进入游戏中的角色，而不是仅仅简单的战斗而已。这款游戏的发售为2003年冬。



← 本作在系统上有了较大的进化，在战斗中会交代更多的故事情节，穿插更多的隐藏剧情。在内容上确实得到了极大丰富。



# NAMCO势头复苏劲头足

与年初闹合并的窘况相比，现在的NAMCO显然已经走出困境。它在展览上发放了大量新内容，包括“鲸之腹～无尽之翼 失去的海”、“妮娜（暂定名）”、“异度传说 EpisodeII~善恶的彼岸”、“Kaena”、“王牌空战5”等。有些作品是已经公开过的，但是所有游戏的映象都有一些新的东西。而以“块魂”为主的体验试玩和“山脊赛车 革命”的对抗赛更是令展览气氛非常活跃。展览的后两天，NAMCO还举办了传说系列的回顾活动，并且在活动上声称，传说系列最新作已经在半年前就开始制作，离和玩家见面的日子已经不远。

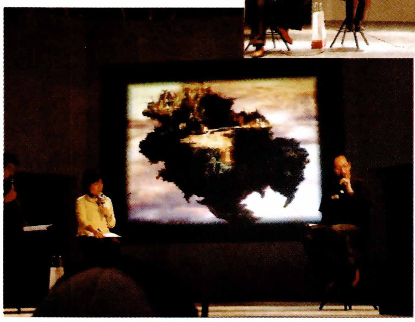
与CAPCOM和KONAMI的老态相比，同样历尽沧桑的NAMCO迸发出了新活力。看来阵痛之后的潜力不可低估。随着大作一系列的推出，相信明年的NAMCO将会带给人们更多的惊喜。

## SOFTWARE 鲸之腹开发进度一切顺利 新意RPG带来全新感觉

正在开发中的GC全新RPG游戏“鲸之腹~无尽之翼 失去的海”是本届展会中NAMCO的宣传重点之一，为了给新作造势，NAMCO特别搭建了游戏的展示舞台。制作人野村在舞台上公开了本作的核心部分“马古纳斯的使用方法”等要素，并介绍了本作的世界观以及剧情，伴随着新影像的演示，这款游戏的内容逐渐清晰。野村表示，目前开发进度很好，开发组正按照事先的计划完成。

游戏的发售日暂定12月。





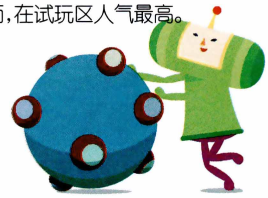
←↑制作人正在根据大屏幕上的显示动画讲解游戏的故事背景以及制作上的趣事。这款游戏在战斗模式上有相当程度的创新，很好地将卡片融入到游戏当中，同时保留了战斗的爽快感。作为原创RPG游戏，本作的分量不轻。

## SOFTWARE “传说依旧”活动透露新作动向 新作仍以PS2为平台开发中

NAMCO在展会中展出大量新作的同时，也没有忘记自己的招牌RPG游戏传说系列的造势活动，在27日和28日两天中，NAMCO在展区内举办了时间为一个小时的“传说依旧”活动，系列游戏的制作人在活动中对系列进行了回锅，并且请到系列历代的声优上台发表讲话。随后，制作人对目前正在热卖中的GC游戏“神乐传说”的隐藏要素和剧情分支进行了详细的解说，同时该游戏的主题曲、宣传片等在大屏幕上不停播放，大量忠实的FANS都被深深地吸引。最后，关于传说新作的情况，制作人表示传说新作的开发是与“神乐传说”平行进行的，在半年前就已经在开发中了。游戏的平台暂定PS2，具体内容则没有透露。

## SOFTWARE NAMCO展会试玩品种多 新游戏块魂人气最抢眼

在NAMCO的试玩区，有众多的大作试玩。包括PS2、GC、Xbox的“R:Racing Evolution”、GC的“鲸之腹~无尽之翼 失去的海”、Xbox的“崩溃”、PS2的“块魂”、PS2“时间危机3”、PS2版“热チュ !职业野球2003 秋夜祭”、PS2“太鼓の达人 あっぱれ三代目”、PS2“异度传说 EpisodeI ”等作品。其中“块魂”的展台发送游戏的试玩版，因此造成了玩家大排长龙领取的壮观场面，在试玩区人气最高。



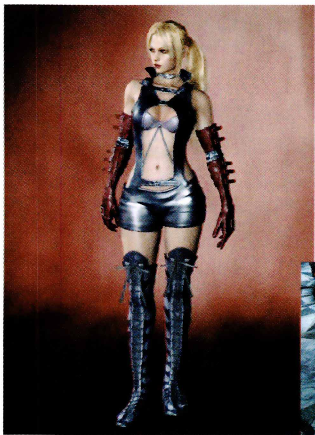
## SOFTWARE 众多大作参展影象集中公开 NAMCO吊足玩家期待胃口

在本次的NAMCO展台中，可看的内容要比可玩得多，很多参观者都将目光集中到了大屏幕前，一遍遍的观看着放出的精彩游戏影像。

其中最引人注目的要属在东京展前紧急公布的以铁拳系列人气角色NINA为主角的动作游戏“NINA”。尽管展会上没有提供试玩台，游戏的发售日也定在明年，但是这款游戏的影像还是吸引了大批玩家的目光。这段影像展示了NINA潜入客轮的动画，以及游戏的实际画面的动作展示等等。从画面上看，游戏的感觉仍旧带着厚重的铁拳味道，包括CG中人物的造型。

另一方面，NAMCO的人气RPG游戏“异度传说 EpisodeII善恶の彼岸”也展出了全新的影像。这段影像与展前发表会上公布的有所不同，加入了地图场景以及战斗场面等，时间上增加了不少，内容也更加充实。

除了以上两个外，NAMCO还播出了“王牌空战5”的概念影像，但却没有实际的游戏画面展出。



↑NINA的性感造型令人印象深刻，NAMCO在塑造人物方面的确有一套。





←游戏中的动作丰富至极。




# FROM SOFTWARE展尽实力

FROM SOFTWARE一向都是默默无闻却偶有佳作出现，在业界的作风也给人一种踏实稳重的感觉，而且游戏的整体素质都非常之高。

这次展会带来了很多值得玩家关注的作品，除了那些耳熟能详的热门大作，FROM还公布了很多出人意料的原创游戏，让人不得不佩服其软件开发人员的能力和速度。在本届东京展上的抢眼程度不逊任何厂商。另外，以XBOX为中心的对网络游戏领域的探索也在逐渐加速，更多创意十足的新风格网络游戏令人耳目一新。在重视长远目标的同时，以PS2平台为主开发了大量素质颇高且足具分量的原创游戏。

值得关注的还有该公司公布了以PS2为平台的和风恐怖游戏“九怨”，搭恐怖电影风潮席卷日本的顺风车也体现了该公司对市场需求的敏锐洞悉力。

## 本格忍者游戏新作多款发表 天诛正式支持网络协力作战

被厂商称为“唯一的本格忍者游戏”的天诛在本次东京游戏展一口气发表了多款全新作品，并且分布在不同的平台，针对硬件不同的特性以及用户层，FROM公司也作出了大刀阔斧的变革。

**● 全新作品“天诛 红”**

这款游戏是为PS2开发的系列最新作，由FROM SOFTWARE企划，K2负责游戏开发。本作最大的变革是游戏的人物选择，取消了系列中人气最高的力丸而保留彩女，取而代之的是新女主角凛。除了在人物上由两位女角色担当外，游戏系统还增加了“一击必杀”的新忍术。由于这款游戏厂商仅仅是公开了一部分宣传画面，因此更多的情报目前还不得而知。制作者表示希望能够在2004年上半年推出。

**● 全新作品“天诛叁 回归之章”**

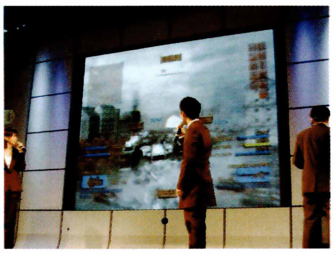
在发表全新作品的同时，FROM还发表了一直有声无影的基于XBOX平台的正统第三作的强化版。FROM SOFTWARE负责这款游戏的日文版发行，这款游戏在PS2“天诛叁”的基础上添加了新的地图、角色以及情节，由于XBOX硬件本身的优势，在画面上也显得更有魄力。而真正吸引人的内容是这款游戏对应XBOXLIVE网络系统，可以进行多人协力进行游戏。这款游戏的发售日预定在2004年春，价格未定。




## FROM酝酿大规模网络游戏 XBOX试作平台率先出击

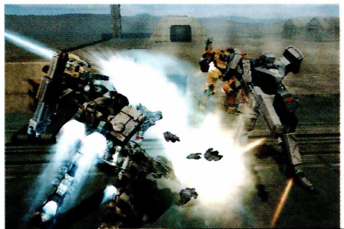
FROM SOFTWARE在开发网络游戏方面已经积累了不少经验，而其在本次展会上公布了更大的野心之作——CHROME HOUND · AGE OF ARMS。这是一款可以进行5人对5人，最大10人同时游戏的MMO动作游戏，玩家将扮演佣兵在因为遭遇大破坏而导致大陆消失的战事混乱世界中。在游戏中，每个玩家驾驶着名为VAILED ARMOR的战斗兵器在广阔的战场上驰骋。本作的最大特色就是每个组合都有不同的职责分配，其中有一名玩家作为“总指挥”一览整个战局，通过语音通讯和文字输入等方式给在战场上的“机师”下达作战指示，而“总指挥”并不会出现在战场上，不会直接接触到战斗。其主要职责是通过地图来了解敌双方的位置，以便确认最高效率的作战方案。作为接收信息的一方，“机师”则根据“总指挥”提供的情报来排除敌人，VAILED ARMOR有多种类型，玩家可以自己选择。

这款游戏有着强烈的“装甲核心”在线版的感觉，而目前制作公司打算先在XBOX上推出，将来陆续发展至全部平台。发售日未定。


↑ 现场的演示气氛非常热烈。

## 机器人新作接二连三 装甲核心·NEXUS发表

人气机器人动作游戏装甲核心在本届展会上也一如预料的发表了最新作品“装甲核心·NEXUS”。这款游戏在平衡性、难易度方面都经过了制作人员精心的调整，并且游戏以双DVD形式推出，其中一张收录了系列中的著名场景，另一张则加入了全新要素，堪称集系列之大成。制作人表示，虽然新作表面上看上去变化不大，但是细心的FANS一定会发现游戏中的变化。本作预定2004年春发售，价格未定。


↑集合了系列的全部精华，再加上大量强化更新的机体，光看看画面就已经令人振奋。



## 和风恐怖游戏异军突起 “九怨”誓要玩家失魂丧胆

又一款日式恐怖游戏公布了，这就是具有和风怪谈概念，和妖艳绝美装饰演出的动作游戏“九怨”。这款游戏启用了多位主角，描绘出人心变化引发出的诡异关系。游戏预定2004年发售，价格未定。






# CAPCOM游戏不少，后劲不足

虽然仍然独占一个展区，虽然展区仍然布置的不错，但CAPCOM在这次TGS上的表现，实在是让FANS失望。

鬼武者3的试玩场面十分热闹，但由于时间很短，大多数人只能走马观花；场景和情节也多数是早就公布过的内容。而且鬼武者的正统系列也将在第三作之后画上有些凄凉的句号。至于“街霸2 周年纪念”，几乎纯粹是和PS版CVS一样的抢钱作品。

号称全新概念的“生化危机 爆发”，更体现出CAPCOM创意的衰竭。除了难度稍微提高和解谜过程需要协作之外，游戏的主要模式和单机生化并没有什么根本性差别。

从PN03和恐龙危机3开始，CAPCOM就已经显现出了颓势。那么这种下滑，究竟要持续到什么时候呢?

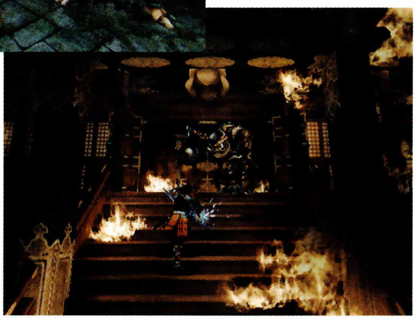
## SOFTWARE “鬼武者3”确系系列绝唱 携全新技术亮相东京展

鬼武者是CAPCOM游戏试玩的重头戏，展台也比其他主题要大很多。巨大的宣传挂画吸引了众多的玩家排队体验。

游戏的试玩内容非常丰富，而时间则只有10分钟，因此见到大段精美的游戏动画演示玩家也无心欣赏，大部分都是直接按过去而进入游戏。这次的试玩版提供了“左马介模式”以及“杰克模式”，可供玩家分别体验“巴黎二刀流”以及“日本战国鞭”的不同乐趣。

虽然仅仅是试玩版,但是游戏依旧给人带来了很大的冲击,比起前作,游戏的流畅程度明显增加,战斗画面极富魄力,全新的3D引擎将游戏再度提升到了一个新的高度。在游戏试玩的同时,CAPCOM还提供了大量游戏开发的技术展示,以及制作人的开发访谈。同时稻船敬二强调,本作将是系列的最后一部作品。

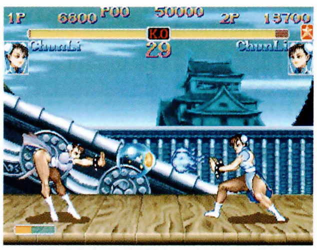




↑一从试玩版中可以感受到游戏从画面到内容的大提升，双人模式使游戏的乐趣提升了很多。玩家将可以感受到两种完全不同的动作风格，CAPCOM在本作中完全将自己的技术实力展现得淋漓尽致，全多边形的画面构图滴水不漏。相信游戏在完成之后可以给人们带来更大的震撼。

## SOFTWARE 冷饭翻炒也要变换花样 街霸周年乱斗版登陆PS2

CAPCOM近日发表了庆祝街霸诞生15周年的软件“街霸2 周年纪念”，机种为PS2。这款软件收录了“街霸2”所有版本中的人物、场地，是一部集大成的作品。届时玩家将可以体验到不同版本的人物在同一场地中进行比试的乐趣，而在本届展会上，CAPCOM也特意开辟了试玩台供玩家一试身手。



↑不同版本的春丽混斗，梦般的对决。

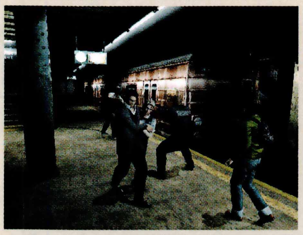
## SOFTWARE 生化危机强调多人齐心协作 CAPCOM集中力量进攻网络

CAPCOM近期发表了多款针对网络的PS2游戏，除了将于年末正式推出的“生化危机：爆发”外，另一款强打游戏则非“怪物猎人”莫属。

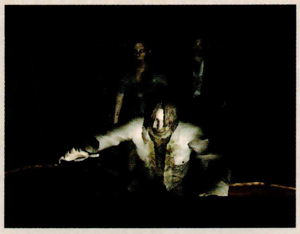
“怪物猎人”这款游戏支持四人合作游戏，以古世纪原始的野性风格引人注目。玩家将在充满奇幻色彩的游戏中面对众多庞然大物，配合游戏独特的双摇杆操作，在战斗过程“怪物猎人”中玩家将体验到与同伴协力的巨大乐趣。游戏中的角色拥有多种武器，在游戏中需要协调好玩家各自的职责，例如使用枪的玩家可以利用其远程攻击的特点来吸引敌人的注意力，而使用巨剑的玩家则可以给予敌人致命一击。如此配合战斗，是游戏的一大特色。另外，游戏中的道具也异常的丰富，并且有多种属性作用，在战斗中找到恰当的利用时机才是获胜的关键。

而作为CAPCOM进军网络游戏的主打作品，PS2的“生化危机：爆发”以高完成度的姿态在游戏展中亮相。通过试玩情报，游戏的大量内容已经明朗。在四人组队冒险的过程中，即便有其他人在身边，玩家依然有“无法安心”的紧张感。由于游戏的视点基本上是固定的,因此玩家中一旦有人落后,就很容易令队伍分散甚至丢失队员。丧尸突袭的混乱状态下，玩家的队伍往往会被立刻冲散。而在系统上，游戏的改进也相当之大。例如道具的拿取都要有所协调,总之本作需要玩家高度配合才能顺利地进行下去。

### 生化危机：爆发



↑多人游戏的时候画面也比较混乱，同时还要注意同伴的状态采取行动。



↑游戏中的敌人数量非常多，丧尸也会破门而入，没有绝对安全的场地存在。

### 怪物猎人



↑游戏充满了血腥原始的感觉，一刀下去，血腥四溅。



↑超广阔的地形是游戏的大特色，要达成游戏中的任务也不是简单的事情。

# 激荡报道

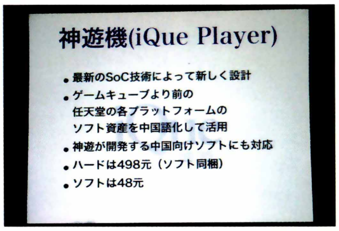
## 任天堂中国主机发表

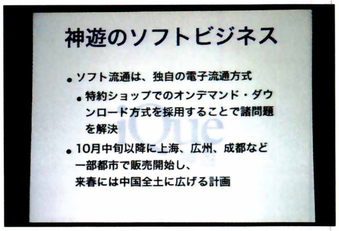
## 本刊此前情报得到证实，任天堂大陆版主机正式发表！

# 任天堂中国计划启动！神游主机出世！

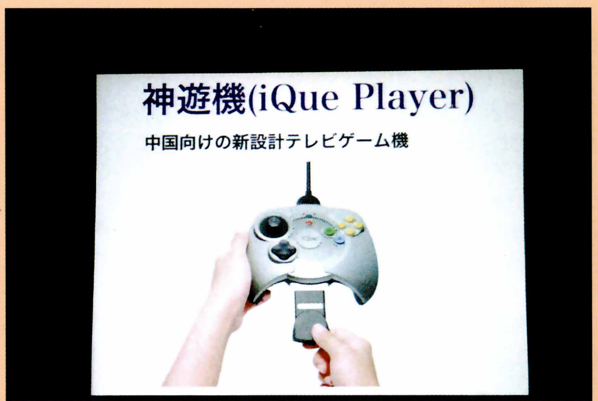
本刊讯　本刊在稍早曾经报导过的任天堂中国版主机终于在TGS之前正式公布了！来自日本的消息已证实被称为“神游机”的该游戏主机将在10月10日发售。而根据本刊所得到的特别情报，因某些技术方面的原因，实际的发售日将在确定在10月22日，主机会在上海、成都、广州三地率先推出，而北京的发售计划亦在考虑之中。

据称选择这三个地点首发的主要原因是这里的消费者对神游机较为新颖的游戏销售方式的接受能力可能更高，所以比较适合成为试点。而香港和台湾地区的发售计划也将在年底实施。




## ～神游机硬件彻底剖析～




←任天堂社长岩田聪在东京游戏展前夕发表了神游机的外形及其相关情报。

声明：以下资料除附加说明的以外，均是编辑部通过非官方渠道获得的，产品的最终规格以神游公司正式发布的消息为准。

让我们打开主机的包装，来看看神游机其中的奥妙吧！

■外形

1.神游机的外形就如一个游戏手柄—你没有听错，它的设计就是将主机和手柄合而为一。在TGS上正式公布的并非一个手柄图，而是神游机主机的全图；

2.主机呈银灰色，正中位置有一个圆形散热栅，带有一个漂亮的iQUE标志；

3.让人感到高兴的是，主机的份量极为轻便，不但外形做工非常良好，按键感觉出色，而且游戏中一点都不感觉到吃力——鉴于神游公司总裁同台湾晶片厂商的特殊关系，iQUE神游机的制造厂应该不外乎Acer、Asus这几家，考虑到任天堂的大多数硬件都是由这些台资厂商生产的，主机无论是质量还是质地都应该足以让人放心；

4.目前除了银灰色尚没有推出其他颜色主机的打算；

5.因为要放入主机，神游机的外形尺寸较Xbox美式手柄来得略大，但厚度仅为它的三分之一，手柄由此先得有些扁平；

6.主机脊部左方有两个扳手键（N64主机上的L和Z键），脊部右方有一个扳手（R）键，正面左上方是模拟摇杆（Analog），模拟摇杆的下方是数字方向键（Digital Direction），在正面中间上方的两个键依次是电源开关/重起键和Startt键，其中快速按动电源开关/重起键可以回到主机系统画面(重起作用），而长时间按下该键可将主机关闭或者打开。主机右面的按键和N64基本相同，除了AB键以外，还有以上下左右四个方向键标示的按键；

7.手柄下端非常适合地插入了一张可擦写式游戏卡，该卡的外形与Xbox的记录卡有八分相似；

■规格

1.主机启动后将显示iQUE厂标；

2.神游机的内核基本上与N64一致，两者之间仅略有细微差别，所以也有人将之戏称为N65。由于神游机的内存比N64大了整整一倍达到了8M，因此可以轻易地解决通常在汉化过程中所遇到的双字节内存增加问题；

3.神游机的输出制式为NTSC，但不排除正式上市主机使用PAL制式；

4.由于主机与手柄一体化的设计，如何处理震动问题将是非常耐人寻味的；

5.鉴于N64的实际机能，在神游机上采用模拟方式运行SFC也并非不可能，但SFC游戏目前不在计划中；

6.目前神游机的开发使用的是N64官方开发设备，有10个游戏即将开发完毕，而且游戏全部都汉化了，部分游戏甚至将配音全部中文化，而且配音质量很高；

7.游戏卡采用NAND闪存，可通过专有刻录软件及设备对游戏进行擦写，由于加入了神游独创的特殊加密方式，破解该卡带非常困难；

8.由于系统的改进，N64的ROM不能使用在iQUE神游机上；

9.纪录卡一共有64M Byte——即卡带主机所对应的512M Bit，卡内有240格划分区间，可同时储存最多8个游戏，也就是说，下载新游戏并不会影响到已有游戏的保存。而游戏的进度则同时保留在该游戏所对应的储存空间中，不需要额外的记录卡，而目前尚不清楚在消除某一游戏时该游戏进度是否可以独立保留；

■接口及端口

1.在主机也就是手柄的上端是AV+电源输出端子，该端子上除了神游机所支持的立体声AV输出三接口（L、R Audio和Video）之外，同时还附有一个电源接口。神游机与N64一样需要接驳一个专用变压器把220伏市电转为神游机所需要的电压，主机不能直接使用220伏电压；

2.主机不支持直流电的供电模式；

3.在主机脊部AV+电源输出端子上端另有一个特殊规格的USB接口，可以用来接驳多人分插盒进行双打。多人分查盒最高可支持四人同时游戏，该分查盒与手柄(不含主机)将与主机同时发售，价格在150元人民币左右；

■整机配置

玩家支付498元所得到的神游主机将包括以下物品：

1.主机（即手柄）一个；

2.AV+电源输出线一根；

3.变压器一个；

4.64M可擦写游戏卡一张，是否内含游戏不祥(以后每次录入游戏的费用为48元人民币)；

目前已经决定将要发售的游戏包括：马里奥64、马里奥医生、塞尔达的假面、塞尔达时之笛、风暴赛艇、马里奥Party等。由于授权的关系，部分游戏的名称可能将与大家所熟悉的正式名称不同，但原作厂商的Logo都予以保留。而需要再次要对各位玩家强调的是：无论你对这台机器是否有兴趣，但是当你看到屏幕上那些原本就非常熟悉的游戏以简体中文出现时，你绝对难以抑制住感动的泪水！！而且在这一瞬间，你会觉得只有iQUE才真正是属于我们中国人的游戏主机！

*　　　*　　　*　　　*

神游主机如何对应网路功能尚不明朗，可以确定的是，玩家在第一次启动主机的时候，会被要求填写一张电子档的会员卡以加入到神游俱乐部中。但该资料究竟是通过主机还是游戏刻录机进行传送目前不得而知。

在公司设在苏州高科技园区的iQUE神游公司正在招兵买马，扩大开发规模，以适应未来市场的需要，目前公司主要招聘的是具有一定电视游戏开发经验的程序员和市场推广员工。

## 神游公司的创立人 颜维群博士的最终选择

创立苏州神游公司的颜维群博士，在国际IT业是一个传奇般的人物。如果只是单单访问iQUE官方网页的人，可能对他个人经历的介绍或多或少都有些怀疑：Dr. Wei Yen真的这么厉害么？

答案是肯定的。

事实上，目前全世界所有的游戏开发者每天的工作，或多或少都与颜博士的创造发明有关。他在三维图像处理软硬件方面的巨大贡献，事实上也是推动游戏业更新换代的强大动力。ATI显卡、Unix系统、3D Graphic、OpenGL……这些我们耳熟能详的东西，全部都出自Dr. Wei Yen之手。我们不熟悉他的名字，只不过是因为这些实干家并不象游戏制作人那样受到吹捧而已。

颜博士与任天堂的关系可以追朔到多年以前，N64与NGC的图形芯片和开发环境就是由他完成的，他与任氏的关系已经超越了普通合作伙伴。

在开初中国设立神游公司的时候，颜博士曾有许多选择，但是他并没有选择目前如日中天的网络游戏。在他看来，网络游戏的不确定性太多，蛋糕虽大，但参与分蛋糕的人也实在不少，而且神游的优势并不能在网络游戏上体现出来。

相对而言，电视游戏领域在国内却是一个大空白，而长期保持空白的主要原因则主要是难以找到一个恰当的盈利模式。神游机以其特殊的定位和层面，成为了颜博士寻找适合中国国情盈利模式的先锋。



多年的关系使得任天堂自然是神游的首选，不过颜博士在IT界的成绩、名望以及华裔的血统，也同时成为了其他试图抢滩中国市场公司的目标–索尼便是其中的一家。索尼曾经希望颜博士能够加入他们，并帮助索尼在中国推广PS系列主机。

在考量了索尼与任天堂双方的实际情况之后，颜维群博士最终还是选择了任天堂。在颜博士看来，索尼的游戏太多血腥和暴力，在强调道德修养的中国人看来负面形象更多，而任天堂的游戏始终围绕着“童趣”，反对暴力和血腥，无论是对于政府还是普通中国人来说都更容易被接受，对于企业自身的形象也很有好处。

## 特殊主机的特殊销售方式

神游机并不以传统玩家为销售对象,这已经成为公司市场推广部的一个共识。事实上，以玩家为销售对象的主机没有一个在国内成功过，而业界普遍对继续采用传统销售方式的大陆版索尼PS2前景表示悲观。

虽然由于严格的保密制度，我们完全不清楚iQUE具体的市场计划,但是从主机的架构方面还是能够探到一点虚实。以下载作为游戏软件的销售方式，在盗版横行的中国大陆确实能够保全自身，不过，由此便肯定神游机一定前途光明也过于乐观了。

从价格和机能角度来看，神游机的定位应该是最普通的消费者，是那种买回来适合全家同乐的廉价游戏机。应该承认，如果一个DDR的仿制品和“小X授”能够在全国卖到超白金的销量，神游机热销也当在意料之中。然而主机所面向的普通玩家能否接受“下载”这种“拥有感”很低的购买方式？对于他们来说“下载”是不是会过于复杂而造成理解上的困惑？这些都是横在神游主机面前的一个个大问号。在便利店中推广下载固然是一种很好的模式，但是由此带来的培训和管理以及保密的问题都必须要实现考虑好对策才行。此外，一个以全家同乐为号召的游戏主机，本身只有一个可玩的手柄，额外增加的负担也将成为考量普通消费者消费能力的一个因素。







←N64版马里奥医生的封面。




←↓目前已经决定将要发售的游戏包括：马里奥64、马里奥医生、塞尔达的假面、塞尔达时之笛、风暴赛艇、马里奥Party等任天堂的看家大作。

除了保密以外，神游主机在小卖店进行数据交换时最可能遇到的问题就是数据如何及时更新和传送了。而在笔者猜想中，神游主机最可能利用的便是中国移动目前正在大力推广的GPRS系统。因为如果走电信的有线网络，对于一个试图在广大不发达地区普及的主机来说代价太大——神游再有经济实力，也不可能去帮助那些乡村来铺设有线宽带网络。在中国，最不受地域限制、最便捷的下载方式就是利用中国移动GSM制式手机的2.5G宽带了。由于N64游戏本身的容量普遍不高，GPRS应当完全足够使用。想来想去，都只有中移动才能满足神游的需要。

此外，来自神游市场部的消息证实，玩家所购买的每一个主机都有一个与主机附赠刻录卡对应的ID，也就是说，不但iQUE神游主机是一机一卡对应不能互换使用的结构,而且玩家所有的下载纪录都会储存下来。对于某个固定ID的刻录卡，相同的游戏只需付费一次（下载同样的游戏不需再次付费），这不但大大降低了玩家在游戏方面的支出，同时也在相当程度上遏制了利用PC网络盗用ROM的可能性。

对于颜博士来说，神游机并不是iQUE的全部。在它的背后，是广大的中国电视游戏市场和潜在的消费者。机能更强劲的神游主机已经在开发研制中，完全中国原创的电视游戏也在计划中，但这一切都取决于第一代神游机的成功。

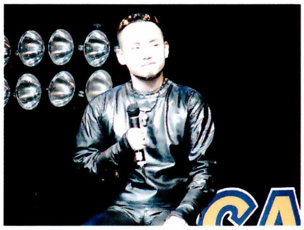
因此，就算是为了中国游戏业的明天，我们也没有理由拒绝“神游”。



## TALKING “正在考虑给PS2移植幻侠乔伊” CAPCOM神谷英树证实业界猜想

本刊日本专讯　最近，CAPCOM著名制作人神谷英树在接受媒体采访时证实：他们确实正在考虑向PS2移植GC动作游戏《幻侠乔伊》，目前唯一的疑问在于，鉴于机种间的性能差异，PS2版能否做到完全移植还是个未知数。

《幻侠乔伊》等其它4款游戏曾被CAPCOM定义为“GC独占作品”，如今PS2版推出计划的公布，进一步表明了CAPCOM在姿态上的转变。有了《幻侠乔伊》的先例，相信PS2距离“P.N.03”等其它GC独占游戏的距离也不再遥远。

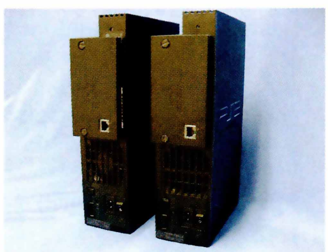


←乔伊制作人神谷英树。

## TALKING 任天堂索尼意欲在中国角力 官方称大陆版PS2仍将年内发售

本刊讯　与任天堂发布神游主机相对应的消息是，中国索尼会长正田宏最近透露：尽管受到了SARS的影响，但是大陆版Psone和PS2在年内的发售计划不会改变。

正田同时表示，大陆版主机将在设立于我国深圳的工厂生产，软件汉化会委托该国内的公司完成，而主机价格也将是中国玩家所能够接受的。不过据本刊得到的内部消息却称：PS系大陆主机已经无法赶在年内推出，准确的发售日期应该是明年3月。



## 帝国根基因GC不振而动摇 任天堂40年来首次出现赤字

SCOOP

本刊综合消息　业界以赚钱而闻名的任天堂竟然也出现了赤字。根据该公司发布的年度中期财务报表，



任天堂在2003年4月1日至2003年9月31日的总营业额为2100亿日元，经常利益亏损70亿日元，纯利益亏损30亿日元，与去年同期190亿日元的盈利形成了强烈对比。

据说任天堂赤字的最主要原因是GC销售严重受阻，以及不断降价造成的利润流失。由于这是任天堂自1962年以来的首次财务赤字，因此也被人们视为任天堂流年不利的最好注脚。

## 美国SEGA再换掌门人 入江秀明任社长兼CEO

EVENT

本刊美国专讯　美国SEGA在10月1日宣布，入江秀明将从当天开始担任美国SEGA会社的社长兼CEO,以弥补2003年1月Peter Moore退社后的空缺。入江1959年出生，1984年起负责SEGA游戏机用电器元件的生产制造，后曾担任ASCII会社美国游戏软件子会社社长，1999年起担任美国游戏开发会社AG-TECH的社长兼CEO。

## 传闻证实，日本欧洲GC大降价 立杆见影，四倍速度清空库存

HARDWARE

本刊综合消息　日本和欧洲任天堂分布分别于10月初宣布，为了在本地市场普及GC，将于10月17日分别在日本和欧洲把GC价格分别下调到14000日元和99欧元（其中英国地区于10月10日降到79欧元）。而针对圣诞销售高峰的主力软件也将适当降价。

据称，下调价格后，GC的销售额达到平时的四倍，在短时间内就清空了库存。

## 《游戏的设计与开发》检验中国玩家素质 美国游戏图书巨著将于十月中旬正式签约

SCOOP

本刊讯　由本刊驻美特约记者叶展、叶丁撰写的《游戏的设计与开发》已全部售完，即日起停止邮购。这是国内第一本系统讲解游戏设计与制作的专业图书。由于全书达500页，印量少，我们全部采用邮购方式。这是对图书出版发行的一个全新尝试。书价虽然高达50元，但读者邮购十分踊跃，短短三个月即销售一空。要发展中国游戏业，培养人才是关键，我们对能有机会出版这本书感到高兴，同时也对读者的信任表示感谢。

据悉，《电软》正在同一家美国出版公司洽谈图书出版事宜。这将是一本十分有分量、有很高价值的游戏巨著。目前合同细节已大致敲定，如果没有意外，大约会在十月中旬正式签约。




←由叶展、叶丁撰写《游戏的设计与开发》取得了本刊预想以外的巨大成功。

## 索尼胜诉，欧洲PS2被判免税 欧盟将退还1944万台PS2进口关税

SCOOP

本刊欧洲专讯　根据欧盟司法机关欧洲第一审裁判所9月30日的判决,欧洲地区PS2的进口关税从“游戏机类别”改为“计算机类别”，税额由原来的0.6%改成免税。SCE早在2001年就向欧洲委员会提起诉讼，要求进口的PS2享受免税待遇。此次判决下达后，欧盟将把2003年9月6日以来征收的1944万台PS2的进口关税退还给SCE。




↑由于主机免税，PS2在欧洲的普及更加顺风顺水。

## 新闻短波

★几乎完全缺席本届TGS的任天堂将在10月11日~13日在东京TOSHIMAEN召开的“玩具展示会2003（TOY FESTA 2003）”中展出包括“马里奥赛车：双重冲击”和“超级大金刚”在内的大量GC、GBA新作。

★SEGA新会社体制将于9月25日起执行，重组后的SEGA拥有SEGA-AM2、SONIC TEAM、AMUSEMENT VISION、Hitmaker、Smilebit、SEGAWOW、DIGITALREX等7个子会社。

★NAMCO将在GC上推出以《大金刚》音乐为基础的新作《DONKEY CONGA》，游戏方式类似于《太鼓的达人》，共收录32首各种风格的乐曲。

★EA前日宣布，PS2版《NBA LIVE 2004》在日本的发售日从10月30日延期到11月。

★同为EA出品的PS2版FPS大作《荣誉勋章 日出》在日本的发售日将提前到12月4日，价格6800日元。GC版发售日仍为12月11日，价格6800日元。

★在本次TGS上仍是个谜的PSP详细情报，将在2004年度的E3展上正式公开。

★生化系列首个网络大作“生化危机 爆发”将于12月11日正式发售，价格6800日元，线上模式月费900日元。但中国国内无法进行连接。

★前SQUARE，现S-E著名游戏音乐制作人植松伸夫在10月2日称，最终幻想交响音乐会“Tour de Japon music from FINAL FANTASY”预定于2004年3月~4月在日本六大城市召开。

★美国Atari于10月1日宣布，根据同名电影改编的AVG《任务：无法完成》（Mission：Impossible~Operation Surma）的GC版发售日将延期到2004年，但PS2版和Xbox版的发卖日不变,仍是2003年年底。

★美游戏销售店于近日透露，任天堂将于11月17日在北美市场推出GC用白金色无线手柄“Wave Bird”，价格和日版相同,均为34.99美元。

★将于10月23日发售的PS版SRPG移植作《前线任务1st》将附带预约特典——游戏音乐CD《SPECIAL BGM SELECTION》，追加收录9首BGM，封面和CD封面由天野喜孝亲自绘制。

★PC上的著名FPS作品“英雄萨姆:The Lost Levels”将由ROCKSTAR移植制作GC版，预定于2004年初在美国发卖，最多支持4人同时作战。

★英国任天堂的新任CEO David Yarnton于10月3日透露，GC的下一代主机发售时间是2006年，首发地点将是欧洲。

★刚刚开发完侍魂系列最新作《侍魂 零》的悠纪ENTERPRISE在10月1日又开始招募制作人材，计划推出新的2D格斗作品。

★有关消息称，由于本次TGS参展人数众多，下届展览的时间将延长到4天。

★美国CAPCOM的社长兼CEO兼欧洲CAPCOM CEO的Bill Gardner于10月1日起辞去以上职务。美国CAPCOM未对此消息发表看法。



↑美版GC专用的无线手柄。




↑由NAMCO开发的太鼓派大金刚。

紧急企划

游戏展状况评析

特约记者叶伟 专访

# “一个连MM质量都大幅度下降的展览是很难让人满意的……”

**尽管本次东京电玩展已于9月28日落幕，但是围绕着展会的话题依然是广大游戏迷讨论的焦点。为此，我们在十一休假期间就一些大家最关心的问题造访了本刊特约记者叶伟先生，请他从业内人士的角度谈谈对本次大展的印象。在进入下面问答之前，本刊记者首先要感谢叶伟先生在假期抽出时间与我们共同制作这次游戏展的新闻。(笑)**



本刊记者(以下简称记)■从入场人数上看，本次东京展的参观人数比去年有了很大提高，你觉得原因是什么?

叶伟(以下简称叶)■相信是经过一段时间的萧条，从玩家的角度来说内心也希望能够有这么一个展览会能够让大家的心情重新振奋一下。另外将原来一年两届的展览合并为一年一届之后，参观人数相对更为集中，这也是参观者数量大幅度增加的主要原因。此外，在此之前曾有不少关于新主机如PSX、PSP参加展示的传言，同时也有说到过Square-Enix将推出FFVII的续作的等等。这些传言表现出了玩家的期待，同时也吸引了更多的玩家参加本次东京游戏展。

记■与往年相比，这次展会三大硬件厂商在主机上几乎没有过招,像即将于年底发售的PSX等消息都没有放出，你认为今年SCE、微软以及任天堂将重点放在何处?

叶■总的来讲主机竞争到了今年已经没有什么看头了，而推陈出新的话时间还稍微早了一点。至于PSX并不是索尼的重点，参不参加展示本身并不重要，至于PSP这类机器，在电池问题没有彻底解决之前是不会把实机拿出来亮相的，同时过早暴露在任天堂的火力下对自己也非常不利，所以不登场也是可以理解的。

我想今年的TGS三大厂商的目标都很清楚，大家都在努力地推销自己的软件。微软和任天堂是想在目前的份额中再争取一下，而索尼则是希望不断推出高质量的游戏以使玩家逐渐开始适应机种交替的过渡期。

记■微软卖力的宣传XBOXLIVE，从展会的情况看，你认为XBOXLIVE在日本的前景如何?

叶■确实来讲今年对Xbox来说是非常重要的一个年份，微软在日本地区的成败将直接影响到其未来的市场策略，而Xbox Live则是微软所剩不多的最后的杀手锏。作为第三方来讲，我们也确实感受到了微软在日本市场对于Xbox Live的重视，对于一些他们认为有可能成功或者比较出色的作品，只要是有网络功能的都会加以扶持。Ubi的Ghost Recon和Splinter Cell这两个作品的日文版都是微软今年重要的棋子之一。不过新上任的日本Xbox事业总裁曾任职世嘉的经历多少给我留下了一点不太舒服的感觉。毕竟世嘉就是死在自己管理人员手上的,而日本微软现在的孤注一掷也多少有着世嘉当年的影子。必须看到在日本网络游戏仍然还是一个不太成熟的市场，或许Xbox Live能够让微软获得盈利，但若是要把普及主机的希望寄托在它身上就未免过于天真了。我想微软的主要目的也是通过Xbox Live在日本市场能够获得一个相对稳定的立足点，否则以后的工作将难以开展。

记■岩田聪在本次展会上发表了针对中国大陆市场的主机，这是否意味着今后更多的日本厂商将把目光转向大陆市场?

叶■中国的人口以及这些人口所形成的巨大的市场潜力，是无论哪一国的厂商都无法忽视的。但是不可否认的是，由于大陆市场极度的不规范，以及社会舆论对游戏长期形成的偏见，要想让日本厂商放心大胆地开进中国市场，并且下大力气投资是完全不可能的。硬件厂商目前仍然只是一种试探的态度，这个从任天堂的所作所为中就可以清楚地看出。在同步发售同级主机之前，不能说有任何一家硬件厂商有什么实质性的举动。

记■去年任天堂参加了东京展，而本次却并没有参加展出，你认为这是为什么?

叶■这个原因就很难讲了，任天堂的心思是最难猜的（大笑）。我个人感觉去年任氏的参展，从某种程度上来看更像一种“救场”的行为。去年日本业界的情况非常糟糕，如果N不参加的话，TGS很可能就会死得很难看。今年情况有所好转，既然不需要救火队员了，任天堂也乐得继续回到自己的展会上来推销自己的产品。

记■从组织结构来讲，E3与东京展有什么区别?

叶■从我的观点来看，在组织结构方面两者的区别不大，都是业内协会筹办的展览。但是在表现形式上，E3展是典型的业内展，而TGS则“玩家同乐”的成分更大些。东京游戏展不如E3展专业，同时规模也更小。由于日本市场的常年不景气，近年来TGS上所公布的大作数量也越来越少，更多的厂商—包括日本厂商都更愿意在E3会展中展示自己的新作。我们可以发现参加E3的日本厂商越来越多，但参加TGS的海外厂商却逐年减少。这本身就是一个很好的风向标。

记■SE公布了FF7的续作是CG电影，有人说SE将重新涉足电影领域,对此有何看法?

叶■这里我想纠正一点的是，FFVII-2并不是CG电影，而只是DVD，这两者的区别是很大的。制作CG DVD所需要的花费远比电影要少得多，而且发行渠道、观众对象与游戏极为接近。鉴于Square在此方面的影响力和经验，可以相信它在这一领域会获得比当初FFMovie大得多的成功——至少绝不会亏钱。而且我相信Animatrix的成功发行是Square重新拾回信心的一个重要因素，因为它证明了单DVD版本影视作品的可行性。

Square重新进入电影领域则是完全不可能的。

记■KONAMI、CAPCOM等老牌厂商，都没有什么爆炸性的游戏公布，这多少有些令人失望，这是否说明他们的实力已经有些衰退了?

叶■我觉得这是一件非常非常正常的事。不管是怎样出色的一个软件商，都有一个回档期、一个蛰伏期，对于一些老牌的厂商更是如此。千万不要小窥这种蛰伏，充电之后所爆发出来的能量往往是别人所无法比拟的。

另外一个造成目前这种局面的原因是经济上的压力太大。厂商大多不愿意花大力气去开发新作，因为那样风险过高，而只开发那种有100%成功可能的游戏所造成的结果,就是我们看到越来越多的续作和重复作品，游戏开发的路子越走越小,也许爆炸性的游戏只有在新主机上才会出现吧。

从这个角度来看，业界失去了从前世嘉所担当的这个角色，确实变得无趣许多了。

记■最后想问你本次展会给你感受最深的是什么，请用一句话概括。

叶■个人看来，用“一大碗白开水”来形容本届TGS应该算是比较适合，毕竟一个连MM质量都大幅度下降的展览是很难让人满意的(大笑）。

# 中国电玩榜

**本期公告：**
1、嗯、嗯，星尘对这期的排行榜非常的满意呢，首先，就是令人困扰的计票不足问题终于得到圆满解决，再则就是万年老大的黄金太阳终于滚下台喽，不过取而代之的居然是始祖级的最终幻想8，嗯、嗯。
2．统计截止共收到有效选票650张。

2003年第21期(统计时间2003年9月15日－9月30日)

## 1 最终幻想8
上期 4



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：435

## 2 黄金太阳
上期 1




机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——
计票：431

## 3 最终幻想10
上期 2




机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：399

## 4 真三国无双3
上期 5



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：——
计票：387

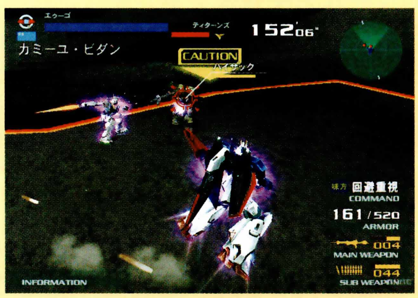
## 5 合金装备索利德2
上期 3




机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：——
计票：386

| 排名 | 游戏 | 机种 | 类型 | 厂商 | 其他 | 计票 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 实况世界足球·胜利十一人7 | PS2 | SPG | KONAMI | — | 385 |
| 7 | 口袋妖怪·蓝宝石 | GBA | RPG | NINTENDO | — | 358 |
| 8 | 超级机器人大战D | GBA | SLG | BANPRESTO | — | 355 |
| 9 | 口袋妖怪·红宝石 | GBA | RPG | NINTENDO | — | 341 |
| 10 | 生化危机 | GC | AVG | CAPCOM | — | 304 |
| 11 | 真三国无双2 | PS2 | ACT | KOEI | — | 290 |
| 12 | 实况世界足球·胜利十一人6 | PS2 | SPG | KONAMI | — | 277 |
| 13 | 超级机器人大战R | GBA | SLG | BANPRESTO | — | 222 |
| 14 | 实况世界足球·胜利十一人2002 | PS | SPG | KONAMI | — | 208 |
| 15 | 鬼武者2 | PS2 | AVG | CAPCOM | — | 183 |
| 16 | 火炎纹章·烈火之剑 | GBA | SLG | NINTENDO | — | 175 |
| 17 | 恶魔城·月下夜想曲 | PS | ACT | KONAMI | — | 162 |
| 18 | 超级机器人大战OG | GBA | SLG | BANPRESTO | — | 159 |
| 19 | 最终幻想X－2 | PS2 | RPG | SQUARE | — | 143 |
| 20 | 神乐传说★ | GC | RPG | NAMCO | — | 112 |

## 移植大作期待篇




**机动战士Z高达 奥古VS泰坦斯**

★2003年12月即将在PS2上发售的本作绝对是动画迷们期待的大作了，作为一款最新的街机高达游戏，移植到PS2上是一定会有所缩水的，现在期待的就是街机的那种操作感不会丢失，另外要透露的是卡缪可是星尘最爱的机师呢。

## 日本家用机新作期待排行榜

| 排名 | 游戏名称 | 机种/类型 | 厂商/发售日 | 票数 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 勇者斗恶龙8 | 机种:PS2<br>类型:RPG | 厂商:SQUARE · ENIX<br>发售日:未定 | 3917 |
| 2 | 生化危机4 | 机种:GC<br>类型:AVG | 厂商:CAPCOM<br>发售日:未定 | 1797 |
| 3 | 合金装备索利德3 | 机种:PS2<br>类型:ACT | 厂商:KONAMI<br>发售日:2004年 | 1744 |
| 4 | GTA3 | 机种:PS2<br>类型:ACT | 厂商:CAPCOM<br>发售日:9月25日 | 1569 |
| 5 | MOTHER3(暂名) | 机种:GBA<br>类型:RPG | 厂商:NINTENDO<br>发售日:未定 | 1463 |
| 6 | 马里奥赛车 | 机种:GC<br>类型:RAC | 厂商:NINTENDO<br>发售日:2003年3月 | 1405 |
| 7 | 樱大战5 | 机种:PS2<br>类型:SLG | 厂商:SEGA<br>发售日:未定 | 986 |
| 8 | 鬼武者3 | 机种:PS2<br>类型:AVG | 厂商:CAPCOM<br>发售日:2004年3月 | 943 |
| 9 | GT赛车4 | 机种:PS2<br>类型:RAC | 厂商:SCEI<br>发售日:未定 | 933 |
| 10 | 侍道2★ | 机种:PS2<br>类型:ACT | 厂商:SPIKE<br>发售日:10月9日 | 822 |

瞩目



★即将在十一月发售的本作将是继GC上的《马里奥高尔夫》之后又一款马里奥系列的重头作品了，两人同乘一车的感觉将会如何呢?瓦里奥的粉红凯迪拉克、大金刚的木头车、马里奥的卡特车和浅黄色的碧奇公主马车……GC的强大机能果然在本作中完美再现了，4人行其乐无穷。

## 家用机软件两周销售排行榜

| 排名 | 游戏名称 | 机种/类型 | 厂商/发售日 | 销量 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 机动战士高达·相逢在宇宙★ | 机种:PS2<br>类型:ACT | 厂商:BANDAI<br>发售日:9月4日 | 446035<br>总:446035 |
| 2 | 骑龙者★ | 机种:PS2<br>类型:ARPG | 厂商:SQUARE-ENIX<br>发售日:9月11日 | 131629<br>总:131629 |
| 3 | 传说的斯塔菲2 ★ | 机种:GBA<br>类型:ACT | 厂商:NINTENDO<br>发售日:9月5日 | 108173<br>总:108173 |
| 4 | 马里奥高尔夫★ | 机种:GC<br>类型:SPG | 厂商:NINTENDO<br>发售日:9月5日 | 90978<br>总:90978 |
| 5 | 新约·圣剑传说 | 机种:GBA<br>类型:ARPG | 厂商:SQUARE-ENIX<br>发售日:7月17日 | 77988<br>总:227561 |
| 6 | 神乐传说 | 机种:GC<br>类型:RPG | 厂商:NAMCO<br>发售日:8月29日 | 71692<br>总:255219 |
| 7 | 世界足球·实况胜利11人7 | 机种:PS2<br>类型:SPG | 厂商:KONAMI<br>发售日:8月7日 | 68600<br>总:995787 |
| 8 | 牧场物语·美丽人生★ | 机种:GC<br>类型:SLG | 厂商:SEGA<br>发售日:9月12日 | 26130<br>总:26130 |
| 9 | 火影忍者NARUTO★ | 机种:GBA<br>类型:SLG | 厂商:TOMMY<br>发售日:9月12日 | 23107<br>总:23107 |
| 10 | 口袋妖怪弹珠台 | 机种:GBA<br>类型:TAB | 厂商:NINTENDO<br>发售日:8月1日 | 20966<br>总:199401 |

瞩目



★作为SQUARE－ENIX的最新作，《骑龙者》表示了该合体公司的一种中庸的制作理念，大魄力的CG影像和考究的游戏界面象征了其母体的两种特色，“到处都有35和DP的影子呢”这是所有见到她的人说的话，或者SE社仅仅是为了表达这种融合后的风格而产生了该作?销量为证。

## 日本街机游戏最新排行榜

| | 游戏名称（基板、厂商、类型） | 投币率 |
|---|---|---|
| 1 | 育成足球2001－2002 (naomi2、sega) | 38476 |
| 2 | AVALON之键 (naomi2、sega) | 26737 |
| 3 | 世嘉四人麻将·网络对战版 (naomi2、sega) | 22485 |
| 4 | 太鼓的达人4 (system246、namco) | 15134 |
| 5 | 头文字DVer.2 (naomi2、sega) | 12616 |
| 6 | VR战士4·进化版 (naomi2、sega) | 9550 |
| 7 | SNK VS CAPCOM·混乱 (neogeo、snkplaymore) | 8797 |
| 8 | 机动战士高达·联邦对吉翁DX (naomi、capcom) | 7974 |
| 9 | 时间危机3 (system246、namco) | 7160 |
| 10 | RACE ON (system246、namco) | 5929 |

## 欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

| | 游戏名称（机种、厂商、类型） | |
|---|---|---|
| 1 | 口袋妖怪·红宝石 | gba、nintendo、rpg |
| 2 | 口袋妖怪·蓝宝石 | gba、nintendo、rpg |
| 3 | EYE TOY:PLAY | ps2、scee、act |
| 4 | 盗墓者·黑暗天使 | ps2、eidos、act |
| 5 | 荣誉勋章·前线 | ps2、ea、act |
| 6 | F1赛车 2003 | ps2、scee、rac |
| 7 | 007夜火 | ps2、ea、act |
| 8 | SOCOM | ps2、scee、fps |
| 9 | 指环王·双塔 | ps2、ea、act |
| 10 | FIFA2003 | ps2、ea、spg |

## 本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

凡参加“中国电玩榜”投票的读者，均可能得到每月由本刊发出的纪念奖品，本期奖品由北京模玩两可玩具模型专门店独家提供(010－65282550)www.how-2-play.com，奖品是Hello kITTY信使版毛绒挂饰。特此感谢!




| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 陕西 | 刘川枫 | 河南 | 赵菁 | 江苏 | 葛红明 | 江西 | 李俊 | 上海 | 张海忠 |
| 天津 | 解学强 | 广西 | 黄志群 | 江苏 | 李云开 | 福建 | 王曦 | 广西 | 林科名 |
| 广东 | 简伟家 | 山东 | 张晶 | 浙江 | 余吉星 | 广东 | 孙宁宁 | 浙江 | 叶向菁 |
| 河北 | 吴克非 | 黑龙江 | 刘景江 | 山东 | 周杨 | 河北 | 高巍 | 四川 | 杨轲 |
| 江苏 | 臧力 | 湖北 | 卢重凯 | 江苏 | 张玉刚 | 海南 | 陈韦 | 吉林 | 车志刚 |
| 山东 | 赵健 | 北京 | 邢轩 | 广东 | 周炳钟 | 甘肃 | 赵培良 | 上海 | 孙旭东 |
| 陕西 | 黄翔 | 上海 | 高维钧 | 北京 | 朱景健 | 四川 | 邓绍飞 | 吉林 | 孙恩旭 |
| 福建 | 赵晓杰 | 湖南 | 刘闻 | 山东 | 王旭 | 云南 | 刘乐为 | 甘肃 | 何志龙 |
| 北京 | 李鹏 | 浙江 | 顾嘉煌 | 海南 | 王炳楠 | 四川 | 王朝 | 湖北 | 王雪峰 |
| 吉林 | 赵宇 | 天津 | 梁涛 | 贵州 | 耿炜 | 内蒙古 | 杨龙 | 河南 | 王新刚 |

无双报道

# 这次可绝不仅仅是普通的国际版！FFX-2的最终插曲开始了！



最终幻想X－2
国际版＋最终任务

| PS2 | 厂商：SQUARE-ENIX | 发售日：2003年冬 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：未定 | 其他：—— |

FINAL FANTASY® X-2
INTERNATIONAL+LAST MISSION

《最终幻想X－2》的出现，作为最终幻想系列的首款外传型作品得到了极多饭斯的支持。现在，以日文版的原作为基础，追加了大量新要素的“国际版＋最终任务”也即将登场了。多种字幕和语音的选择，全新的任务和战斗系统在等待着玩家们的挑战，可以说是一款全新的作品。那么现在就让我们根据最新公布的资料来一起走进FF的世界吧。

# 尤·莉·帕最后的冒险即将开始！

## 「最终幻想X－2」结束后的一段插曲

这次《最终幻想X－2·国际版》最大的追加要素就是被称为最终任务的《X－2》续篇剧情了。这部分采用了不同于原作的新系统，玩家的好奇心可以得到最大限度的满足，对《X－2》结局之后的情节一探究竟。

分别后的尤娜、莉可和帕因各自都收到了一封来自神秘发信人的信。分手后经过三个月再度重逢的三个人，似乎又将向着某个目的地出发了，到底会有什么样的冒险在前方等待着尤娜、莉可和帕因呢？




虽然尤娜从心底希望海鸥团保持下去，然而分离仍是无法避免的。在信的引导下再度重逢的三个人发现了神秘的指令！




## 尤娜和帕因已经离开了海鸥团的飞空艇？

《最终幻想X－2》的结局之后，尤娜和帕因似乎离开了海鸥团的飞空艇“塞路西乌斯号”，而莉可现在则是一脸的怒气。那么到底她们俩为什么会离开飞空艇呢？

## 已经变得七零八落的三个人的心境……？

离开飞空艇后，帕因便一个人开始环游世界的旅行。她的目的是什么？还有，这段时间中在尤娜和莉可身上又发生了什么事？她们的近况和心情上的转变真是引人瞩目啊。




## 在谜之信件邀约下 尤娜·莉可·帕因 3个人再次集结！







### 我们的预想① 发信的人究竟是谁呢？

最终任务的开端就是一封让3个人再会的神秘信件。虽然莉可似乎在怀疑琳是否就是那个发信人……不过也很有可能是露比兰三人众的圈套或者亚尼吉的恶作剧。到底真相如何呢？

# 向着高耸云霄的巨塔！

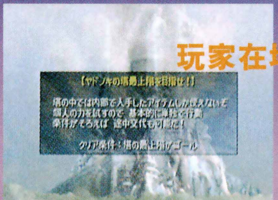
## 这次的最终任务是

# 巨大迷宫型RPG!!

最终任务里最大的挑战就是被称为“亚多诺基之塔”的巨大迷宫。由于这是和《最终幻想X-2》本篇的战斗系统迥然不同的“另一部作品”，相信到时候游戏的具体内容一定会为大家带来更大的惊喜。最终任务采用了完全独立于本篇的剧情安排形式，只要顺利通过《最终幻想X-2》的本篇剧情后记录（使用日文版或国际版的记录均可），就可以体验到我们前边介绍的最终任务的剧情了。当然，就算大家没有通过本篇的剧情，也可以直接进行最终任务的游戏部分，而且反复游戏几次都可以哦。

### CHECK 关于这个迷宫型RPG?

说起迷宫型RPG，就不能不提起名作勇者斗恶龙系列以及最近推出的自动生成型迷宫冒险游戏《特鲁尼克的大冒险》系列。这个类型最大的特点就是大部分以迷宫内的冒险为主，可以说和原来的《X-2》属于完全不同类型的作品。



**游戏中只能使用玩家在塔中得到的道具？**

在本次的最终任务中，玩家们只能使用在塔里得到的道具进行攻略。单独行动也是大家必须注意的基本点之一。难道没有3个人组队的战斗吗？

### 本次最终任务的关键点是

- 采用全新的战斗系统
- 如果有正篇的通关记录，就可以欣赏所有剧情
- 游戏部分可以独立的进行



**在路卡所得到的神秘指令！**

按照信上的内容，尤娜等人来到了路卡的露天运动场展开调查。在这里，她们发现了“去亚多诺基之塔”的讯息。




**去亚多诺基之塔！**

三个人乘坐飞空艇开始向着“亚多诺基之塔”进发了。曾经在世界上四处旅行的帕因对这个塔似乎相当了解。



**塔的最上层里面藏有些什么？**

尤莉帕终于抵达“亚多诺基之塔”。即使是尤娜面对这个高耸入云望不到顶的塔，也会感到两眼发晕吧？

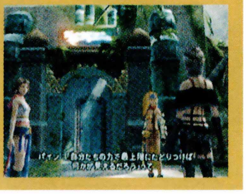
### 我们的预想② 亚多诺基之塔是怎样的地方？

“亚多诺基之塔”就像烟囱一样不断地喷出烟雾。塔的内部设有很多机器装置，不知道它究竟是哪个时代的建筑物呢？

最上层藏有什么秘密？答案就在这次的最终任务中！



塔周围可以看到一些陈旧的建筑物。难道这里还住着人吗？





# 媚惑的变身！两款新的服装登场！

说起《X-2》，相信不少人一定会想起华丽的换装系统。而国际版更是在原作基础之上特别追加了两款新的服装。这次我们就为大家介绍一下其中的一件——“水手服”！




水手服
Psi-Kicker

## 使用超越人类智慧的力量 神秘的超能力者

给人以水手印象的服装再加上造型前卫的“风镜”，这就是尤娜的水手服姿态。而且，由于使用超能力作战，所以一定会带给我们不同于魔导士的另类华丽画面。当然，莉可和帕因的替换服装中也都有同样类型的水手服哦。



### 作战方法是超能力？

水手服姿态的尤娜似乎并没有剑或枪。虽然攻击力可能会很低，不过其超能力的效果还是很令人期待的！不知道是否能使用心灵感应和瞬间移动等著名的超能力呢！？

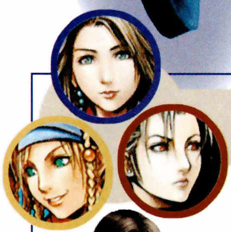
## CHECK 本作中充满特色的换装系统究竟是什么？

只在《X-2》中导入的战斗系统。只要替换各种服装，就可以使用不同的职业技能（技巧及特殊能力）。是一个外表华丽灿烂，内涵丰富的深奥系统。



### 在战斗时换装！

即使在战斗中也可以随时换装。要攻击就先成为战士，而想回复就先变成白魔导士，总之灵活机动最重要。



## 尤·莉·帕的服装Collection

这里为大家介绍的是《X-2》的所有登场服装。在国际版推出之前，赶快回忆一下每款服装都有什么性能吧！



**枪手**

在一定时间内可以连续射击的“QUICK TRIGGER”强力无比！这也是尤娜初期就有的服装。

**盗贼**

盗贼的速度绝对是No.1，可以使用“偷盗”技能从敌人身上盗取道具。莉可的标准服装。

**战士**

剑术极其精湛的战士。擅长使用降低敌人状态的“～BREAK”攻击。帕因的标准服装。

**白魔导士**

可以使用治疗同伴的白魔法。其它还有很多魔法都是面对强敌时不可或缺的重要技巧。

**黑魔导士**

使用黑魔法的专家，擅长使用“火焰”“暴雪”等魔法，抓住敌人的不同弱点进行攻击。

**暗黑武士**

操纵暗黑剑和妖术的暗黑武士。消费己方HP给敌人带来重创的“暗黑”可将一切敌人炸得粉碎。

# 尤娜的水手服变身开始，华美绚丽的全换装画面大公开！





换装开始时尤娜被一个像紫色水晶球一样的东西所包围，随着球的破裂，变身也宣告完成。登场POSE简直是帅极了～。




**向天空彼方！**

替换服装时的画面超级华丽！只见尤娜向着遥远的天空飞翔而去，究竟要在哪里停留呢？



**全身散发出古老而强力的巨大能量**

## CHECK 另一件神秘的新服装起用了玩家们提议的设计！

遗憾的是，我们直到现在仍然不知道另一件新增神秘服装的真正面目。不过，这应该是通过官方攻略本《FFX-2Ultimania》从日本广大玩家中募集出来的设计。获选的服装设计预定会在《FFX-2UltimaniaΩ》上发表，想知道的人一定不要错过呀！



**从众多提议作品中筛选出来的究极服装!?**

这个新服装的设计是从年龄层广泛的男女老少中征集而来。获选的作品到底是什么样子呢？大家就留意我们今后详细的跟踪报道吧。

## 我们的预想③ 所有或部分旧服装是否有追加的能力？

新服装的能力虽然很值得期待，但旧服装也仍然还是我们这次关注的焦点。在经过调整后战斗系统更加均衡的国际版中，说不定各个职业的性能也会有所改变。不知道会不会产生出不同于《X-2》时代的另一种战法呢？






**歌姬**

用唱歌和跳舞来支援伙伴战斗。“最终舞蹈”更是同伴们攻击时不可缺少的坚强助力！

**赌徒**

用掷骰子及扔硬币等奇怪方法攻击的胜负师。如果“随机硬币”运气好的话就算遇上强敌也不用害怕。

**侍**

利用手中的太刀使出斩击或强力奥义的剑客。一旦成功发挥出“真·斩铁”的威力就可以将敌人全灭！

**魔枪士**

专门用来对付各种魔物的枪手。针对魔物弱点的“退治弹”可给其带来数倍的损伤。

**狂战士**

拥有超群体力和极强反射神经的野性战士，使用反击能力会给予进攻对手可怕的破坏。

**调教士**

操纵指挥各种宠物进行作战的另类职业。尤娜的是狗，莉可的是猴子，帕因的则是鸟。

**道具射手**

先合成道具然后将其射向敌人的枪手，消耗大量道具制成的“合成弹”威力是相当惊人的。

日本东京游戏展
2003
●9月27～28日
●千叶幕张展览馆
公开决定!!

GENSOSUIKODEN IV

# 新的纹章已经降临在大海之上与108星

## 以被大海环抱的群岛、诸国列岛为舞台



←在波光粼粼的蔚蓝大海上，新的冒险正等待着你！

以宿命108星为卖点的KONAMI RPG最新作《幻想水浒传4》于日前正式发表。在前作发售仅一年之后，4代便登场亮相，如此快的速度不由得让人充满惊喜。新作的舞台是“大海”，游戏主人公就是岛国的居民，而且这个岛国在以往的作品中就已经存在了，不过在当时仅仅是地图上的一个简单地理概念，没有详细的设定。除此以外，系列的核心“纹章”也将登场，而角色设定仍由猿田雅之和荷野纯子担任。下面，就让我们在这次冲击性的报道中来进一步验证4代的情况吧。




### 其实我也希望这种快乐的日子能够永远继续下去…

←从这位名叫斯诺的青年人与主人公的谈话中，我们似乎可以感到他们的未来已经被黑暗的力量所支配……

↓新作的主人公好像一位使用双剑的少年。如果提升等级的话，武器的外形也会改变。

## 在汪洋大海中展开的全新冒险即将登场!!

### 决斗？海贼会成为伙伴!?




←4代中船上也会发生战斗。大概海盗也能成为我们的伙伴吧。

### 注视着天空的精灵远航的前方究竟有什么呢？



↑一个不知名的人坐在船头眺望天空。从耳朵的形状看他应该是精灵族吧？

### 他希望通过战斗改写历史？



# 海的故事

STORY

## 一切生命都诞生自大海，回归于大海——波浪间荡漾的究竟是和平，还是战乱的悲伤？

**最新作4代的故事围绕着散落于大海中的岛屿而展开。热爱自由的人们勇敢的奔向大海，向着未知的领域进发！**



# 再度相会!!

**CHECK!!** PS2代表作RPG系列『幻想水浒传』是？

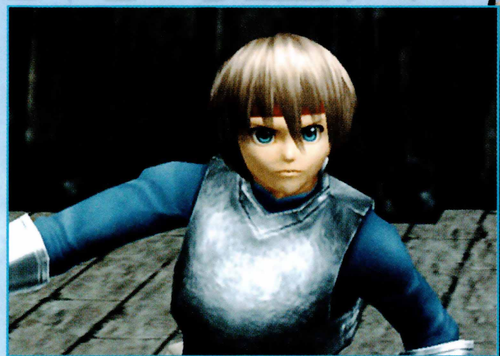
自1995年在PS上发表第一作以来，该系列就一直作为PS的代表RPG成为饭斯们津津乐道的话题。该作仿照我国的四大名著之一《水浒传》的故事，讲述了在宿命星引导下的108位伙伴合力对抗黑暗的故事，是一款充满魅力的人气大作。目前已经推出了3部作品，本作是即将发售的4代。



←从3个人+α的主人公视点进行的《III》。

**被纹章所支配的108星的战斗史诗…**

## 天魁星的宿星所寄宿的『IV』的主人公



→主人公那双隐藏着坚强意志的瞳孔给人留下了深刻印象。

**主人公**

外表看起来是个15～16岁的少年，真实年龄不祥。由于是个孤儿，所以在某处被领主当作女仆(?)雇佣。

| PS2 | 厂商：KONAMI | | 发售日：2004年预定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：未定 | 其他：—— |

**在前作发售1年之后，以天命108星为卖点索尼派RPG最新作终于与我们见面啦。由于这是新作发表以来的第一次报道，因此格外受到关注。下面请大家随我们一起领略4代的魅力。**

# 幻想水滸伝® IV

GENSOSUIKODEN IV



# 崭新的感动与兴奋!! 从最新的游戏画面对『IV』的世界作

## 人物 CHARACTER 引发这场战斗的人究竟是谁? 终结这场战斗的人又是谁呢!?

本系列的最大魅力莫过于个性迥异的108星的集结过程了。他们拥有各自不同的过去，慢慢汇集在主人公身边，并肩战斗，演绎引人入胜的动人故事。从这次的画面中我们可以看到不少值得期待的新角色，但谁才是其中最重要的人物呢……?

### CHECK!! 关于军师名门西尔巴巴格?

在系列的世界中，西尔巴巴格家族一直是著名军师的诞生地。下图中这位名叫艾莱诺亚的女士也出自这一族吗?

### CHECK!! 隐藏在『幻想』世界背后的人物是?

在公布的游戏图片中，我们发现了一位与系列贯有的占星术师相似的人物。虽然很难对这位伫立在漆黑房间中的女性做出任何猜想，但是说不定她就是授予纹章的关键角色呢！




斯诺与主人公的关系是?

↑他们看起来不仅是好朋友那么简单……

↓难道她就是传授纹章之力，将主人公导向胜利之路的人吗?



浮现出圣母般表情的女性的究竟是谁呢?




西尔巴巴格很早就死了!?

↑这位叫做"艾莱诺亚·西尔巴巴格"的女士在游戏中似乎相当有名。但是她为什么这么冷漠呢?

### 罚之纹章（真之27枚纹章之一）

随着故事的发展，主人公将获得一枚真之纹章。不过它除了能为宿主带来惊人的力量之外，还会不断侵蚀宿主的生命。

## 纹章 RUNE 『幻想水浒传』世界中的纹章真意与主人公所寄宿的"罚的纹章"究竟是……

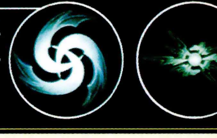
在过去的作品中，主人公都寄宿着"真之27枚纹章"，背负着战斗与悲伤的命运。不过这次登场的罚之纹章拥有更为恐怖的力量，它会一边赋予宿主力量一边啃食宿主的生命，直到宿主死亡之后再寻找新的宿主。而且在纹章上还残留着历代宿主的记忆，所以新宿主会不断受到这些记忆的折磨。



↑虽然寻求纹章的人络绎不绝，但被纹章之力吞噬生命的人也不在少数。

### CHECK!! 真之27枚纹章

真之27枚纹章是世界之力的根源，并且自创世以来就已经存在。据说这些纹章能够为人们带来神奇的力量和长生不死。而且纹章的碎片也拥有与纹章相同的力量。纹章所寄宿的人可以使用恐怖的魔法。



真之风的纹章　真之雷的纹章

RUNE

## 罚之纹章

### 可以将宿主生命蚕食殆的恐怖纹章上沉睡着过去宿主们的悲伤回忆……

**真之27枚纹章能够赋予宿主超越人类智慧的力量以及无法预料的命运。那么罚之纹章又会给主人公和世界带来怎样的影响呢……?**



# 出大胆预测!!

## 战斗 BATTLE 在3D画面中展开的战斗是否采用了全新系统呢!?

前作3代不仅完成了从2D到3D的飞跃性转变，游戏的战斗系统发生了巨大变化。比如前列与后列角色组成一队的“伙伴系统”、以及在战场上自由移动与敌人展开乱战的“自由配置”等系统都充分发挥了3D设定的魅力。原本应该是RPG附属物的“战斗”变得更加有乐趣。反观4代，虽然现在关于它的战斗系统还不清楚，但是相信一定会有更激烈的设定吧!



### 纹章效果!? 战斗场面更加华丽眩目?

←使用纹章发动魔法的场面也会将变得震撼人心!

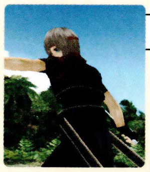


### 新伙伴登场!! 可以360度自由转动!

→巨大的怪兽挡住了主角的去路，何时才能亲手将它击败呢?

## 情节 STORY 故事以大海为舞台，士兵造型与设定造型有所不同!?

虽然迄今为止本系列都是以大陆为舞台，但是4代的故事却发生在波澜壮阔的大海上。由于新作刚刚发布不久，我们还不清楚会有那些国家参与进来，故事背景的设定也没有曝光。不过从以往的惯例来看，身着士兵服装的主人公的所在城市可能会发生战乱……



**通常的装束**

←可以随时应付激烈战斗，便于活动的服装。



**士兵的装束**

→在某事件中身着士兵服装英姿飒爽的主人公。




↑这里虽然是个很大的城镇，但是却给人一种非常凄冷的感觉，似乎位于南方。




↓渺无人烟的美丽海边。如此宁静祥和的地方也将被战火波及!?



## 在系列中登场的真之纹章

### 司掌生与死的纹章
（统称：SOUL EATER）



通过吞噬宿主好友的生命来增幅力量的恐怖纹章。系列的第一部作品中，主人公从朋友泰德那里得到了这枚纹章。

### 光盾之纹章
（原始纹章的单面）



原来只有1枚的纹章如今一分为二，一半寄宿在2代主人公的身上，另一半“黑刃纹章”则寄宿在主角好友乔伊德的身上。

### 真之火的纹章
（真之五行纹章之一）



传说中平定战乱的“炎之英雄”身上所寄宿的纹章，藏有压倒性的攻击力。寄宿在3代主人公修戈、盖多和克里斯其中一人的身上。



# 超忍者动作游戏「Shinobi」的续篇登场!!

# Kunoichi 忍™

| PS2 | 厂商：SEGA | | 发售日：2003.12.4 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：6980日元 | 其他：—— |

## 究极的回避反击技巧和杀阵动作在这个冬天苏醒!!

**在没有落脚点的地方自由疾驰，使用杀阵将东京突然出现的恶鬼罗刹尽数斩杀的杀阵ACT「Shinobi」的续篇终于登场！集动作游戏FANS的期望于一身的最新作「Kunoichi」的详细情报就在这里完全呈上!!**

## 暗中活跃在历史幕后的忍之一族的末裔 担负起夺回东京的使命，再度出动!

前作的主人公秀真成功地消灭了使东京陷入恐怖的阴阳师。然而，造成恐慌的源头——式神——却没有就此消失……身为忍者，才气洋溢的美貌女主角绯花授命政府机关，开始探究其中的真相。自幼就跟随师傅修习忍术的她将如何在一系列新的事件里大显身手呢？全新的动作和场景、全新的剧情，上作主角秀真的行踪等等，一切让人期待无比，还有其它无数的谜题也在等着身为玩家的你去亲自揭开。

## 舞台是陷入恶梦的魔都 东京

将东京自神秘的阴阳师手中拯救出来，并终结恶梦的人是一个暗中活动的忍者。这场胧一族尽数被毁灭的忍者之战，就这样悄无声息地消失在历史的黑暗中……。恶梦已经消散，东京再次成为人们安居乐业的家园。但是那个被称为“式神”的怪物仍然在继续跋扈，另外某个谜之忍者集团也在蠢蠢欲动。东京难道会再次被恶梦所吞噬吗？所有这一切的决定权全都在一位忍者的手上——。

遵照政府机关的命令进行秘密活动的绯花与将历史自黑暗中拯救的忍之一族之间是什么关系呢？



「Kunoichi」的女主角

# 绯花



# 恶尽诛之，魔尽灭之 最后的忍者

## 我们的大预想 可以根据不同的状况来选择多种武器？

前作《忍Shinobi》中主角秀真的武器只有手里剑和被称为“恶食”的妖刀两种，但在本作中绯花除了太刀以外平时还可以使用两把小太刀分别向左右攻击。这样一来近身战中的变化就更加丰富了，游戏乐趣自然也就随之增加。

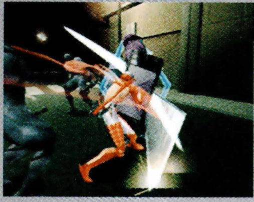
### 女主角佩带两种武器

从绯花的造型图中，我们可以看见她除了背后的太刀以外腰间还有两把小太刀。那么是否能够连续施展快速的小太刀攻击呢!?



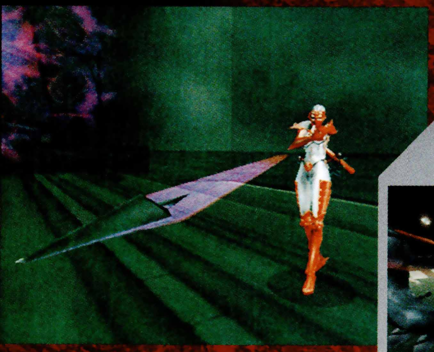
**刀**

看来这就是主要的武器了？是否会像前作恶食一样侵蚀使用者的灵魂？



**小太刀**

双手各持一柄小太刀斩杀敌人，左图的状态看来像是快速的小回旋式斩击。



手里剑自然也是必不可少的。在前作中它们有麻痹效果，本作中又会怎样呢？

### 前作「Shinobi」就是这样一款游戏!!

利用忍者的技巧在空中及墙壁上疾走跳跃，以超高速斩向敌人，每当打倒敌人，刀的攻击力就会提升，如果迅速将敌人一扫而光还能看到“杀阵”的绚丽演出，究极形态的动作游戏决定版。



前作以华丽和魄力的画面、动作吸引了无数玩家的眼睛

**Shinobi**

■SEGA■2002年12月发售

**作为一款动作游戏拥有超群的高完成度**

本作继承了SEGA动作游戏的一贯高难度，全关卡S成为许多动作游戏达人的追求目标。

本作的主人公，接受政府机关的命令执行任务的Kunoichi。虽然身为忍者的她拥有百年难得一见的天赋，但因为是自幼就是孤儿，所以一直生活在孤独中，成为忍者的天赋也被别人所忽视……直到她终于遇到了欣赏其才能的那个人……在拜其为师不断学艺后，现在的她开始作为最强的Kunoichi斩露头角。

**大预想 我们的**

# 绯花所有的人际关系和「Kunoichi」的世界观

好不容易降临东京的和平又遭到了式神们的残酷破坏……这件事情背后的元凶是谁，女主角绯花遵照政府机关的命令开始追查此事，认可绯花天赋的才能并将她作为忍者养大的师傅，一件又一件高潮迭起的情节牢牢地抓住了所有人的心，大家是否很期待呢？那么在这里，就让我们通过最新公布的画面尽可能地探索一下本作的世界观吧。

## 在飞行中的隐形轰炸机上展开生死搏斗!?



这架飞行器正在向哪里进发呢……而绯花这次任务的目的究竟是潜入还是破坏呢？

战斗的舞台已经从地面转移到了天空。难道在这一关，玩家要在机翼上展开战斗吗!?





## 在东京四处横行的可怕异形生物

敌方的忍者是人造的产物吗?游戏中也有给人印象极为深刻的场景呢。



更加强大的式神，侵入它领域的人会被毫不犹豫地消灭掉。平日人们休闲娱乐漫步的大街现在已经变成了激斗的战场。

## 绯花和秀真的关系是?

前作中秀真在完成复仇的行动后就完全失去了踪影……但这次从绯花的动作上看，她应该就是继承了秀真忍术技巧的爱徒，换言之难道秀真就是绯花的师傅吗？总之，从绯花也知道妖刀恶食这一点上来看，她与秀真之间是什么关系都不足为奇呢。



绯花



秀真

### 两人的共同点

最醒目的大概就是两人的装束了，虽然乍一看，绯花华丽性感的服装和秀真完全不相似，但他们的额头上却都有四眼图案，在这一点上两人可以说是一摸一样。

### 和绯花接触的神秘男子




绯花的身后站着一位不像是忍者的男子，他是政府机关的人呢还是她的师傅呢？

### 恶食被人夺走了？



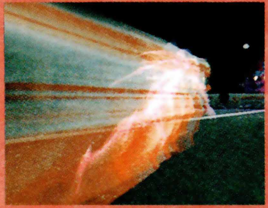

秀真之刀·恶食在纷争中丢失了。现在这个任务似乎和找回恶食有一些关系。

## 超越人类想象 极华丽的忍者杀法

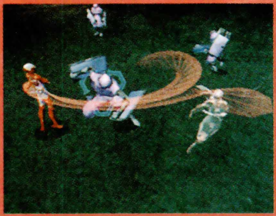
这里介绍的是从前作《忍Shinobi》继承下来的，忍者一族代代相传的秘传忍术。虽然绯花要使用这些招式与敌人交锋，但要真正发挥其最大威力还必须将跳、跑、投、斩等基本动作组合起来使用，这样就可以使出究极华丽的动作了，当然这些动作都需要你来实现呢。

### 壹 隐形冲刺

一边留下残像一边做高速移动。在攻击对象被锁定时就会以目标为中心移动来迷惑对手。接近敌人时可以在一瞬间转到敌人的身后，本技巧也可在空中发动。



这种移动动作的基本性质其实就是瞬间的加速奔跑。

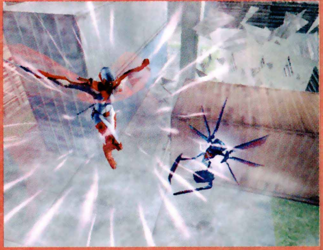




在敌人眼前冲刺后闪到背后，利用视觉残像迷惑敌人，寻找对方的漏洞。

### 贰 八双手里剑

要想牵制住敌人或使对方暂时停止动作，可以从高空投下八支手里剑。通过使用招来之术，还可以在有效范围内让敌人被麻痹。



被多数敌人包围时很有效的一招。但是使用一次就会少八支手里剑，所以不宜多用。

## 大我们的预想 会使玩家们大吃一惊的新动作逼人魄力

说起「忍Kunoichi」，就不得不提起其中那些华丽帅气且又无法用语言来形容的超高速忍者动作。本作增加了很多远远超出人类想象的新动作，绝对会让前作玩家眼前一亮，而且光是在近身战中使用小太刀攻击就已经很有乐趣了，更何况还有一堆魄力十足的新POSE出现。不如就让我们通过游戏画面抢先来体会一下吧。



### 将所有导弹全踢回去!!

绯花居然飞起一脚踢开了导弹改变了其轨道！像这样的场面大概只有在好莱坞电影中才能见到吧。难道有专门对付飞行道具的动作？



### 强烈的空跳飞踢!

以破竹之势飞身跃起踢向敌人的绯花。周围四处飞散的碎片似乎是这个动作造成的效果。难道这是她必杀技的一种？



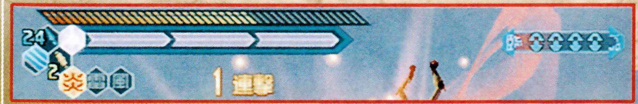
### 高速回旋的小太刀!

使用小太刀攻击时周围会留下白色的残光，然而这招却留下了和头巾一样的红色残光，究竟这两把血红色的刀刃会带给敌人怎样的攻击效果呢!?

## 研究一下全新的血槽系统!

即使是考虑到「忍Kunoichi」中有忍术（有使用次数限制的必杀技）和手里剑的存在，血槽周围的数据和图标也明显的比前作多了不少，或者本次的系统有全新的变化呢。这些也许就意味着游戏内将出现新的卖点吧！真是期待新系统给大家带来全新感觉啊。

### 画面中众多的槽和图标都代表什么意思?





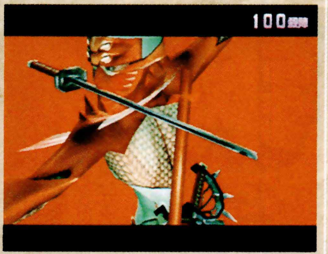
最上面的黄色槽是魂（体力）了。分成3段的紫色槽则是魄（剑气）吧？手里剑和忍术也都有自己的图标，而不是单纯的用数字来表示。右边的蓝槽以及中间显示的“1连击”也非常引人注目，难道本作中可以根据连击数来增加对敌方的伤害？远远超越前作的复杂呢。



### 杀阵系统这次也有了变化!

在没有间歇的情况下，连续打倒敌人所构成的杀阵系统包含内容大幅增加！除了结尾动作更加华丽外，本作的杀阵数量和类型更是远远超过了前作区区的九种。这也是这个游戏的卖点所在。





这应该是杀阵结束的画面吧。新作居然突破到了“15杀阵”“100杀阵”这些未曾见过的数字！说不定在本作中，用杀阵将场景内的所有敌人贯串起来也完全有可能呢？

## 叁 壁走

跳到墙上的话墙壁也可以成为落脚点，这时候玩家可以像在地面上一样进行前后移动，这就是壁走。当然这时也可以使用隐形冲刺高速行走。



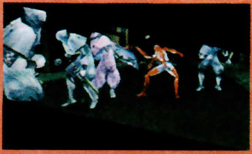
在地面上有毒气或针山，没有落脚点的时候，壁走就可以显示出它的作用了。

## 肆 杀阵

从打倒第一个敌人开始后在一定时间内不断接着打倒敌人，（前作中）当成功地连续击倒四个敌人时，杀阵就可成立了。这时候，游戏内会插入敌人在瞬间全体倒下的超酷演出。如果使用秀真的恶食增加杀阵数的话，攻击力也会2倍、4倍、8倍的翻番，甚至可以将BOSS一斩击杀。所以杀阵除了耍酷以外还有着重要的战略意义呀……

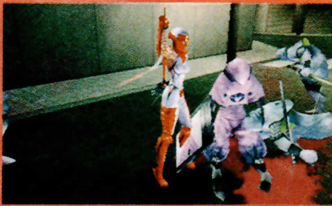


快速连续杀敌就可发动杀阵，换言之杀阵成功与否代表着你的水平。







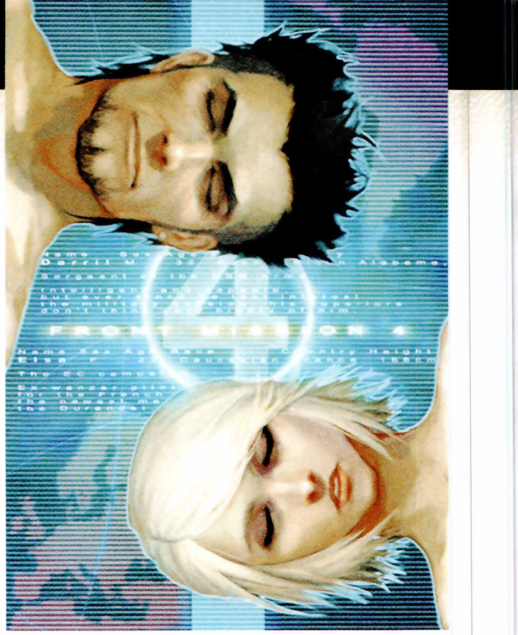


一旦打倒敌人杀阵槽就会出现，玩家必须在槽消失以前打倒下一个敌人。如果就这样将面前的敌人一扫而光的话，所有敌人就会在瞬间一齐倒地。杀阵数越多玩家所看到的演出也会越精彩。

# FRONT MISSION 4

フロントミッション フォース

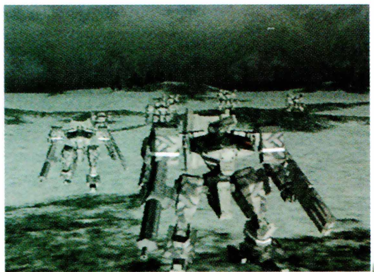
## 新开辟的战场上钢之士兵的咆哮在轰鸣！



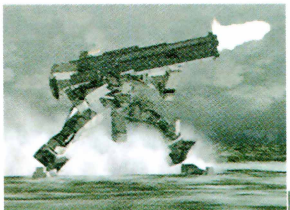
**正统战略模拟RPG《前线任务》最新作终于始动！该作通过两位主人公的眼睛，描述了一个纠结复杂而又壮阔的故事。配合着PS2上大幅提升的超高素质画面，一首新的战争交响曲即将开始演奏！！**

| PS2 | 厂商：SQUARE · ENIX | 发售日：2003年冬 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：S · RPG | 价格：未定 | 其他：—— |

通过活跃在最前线士兵们的眼睛，描绘使用机器人兵器"WANZER"作战的近未来战争，被无数玩家推崇备至的《前线任务》系列最新作终于登场了！这款战略模拟RPG新作描写了在南美和欧洲这两个完全不同的战场上发生的故事，两位主人公达雷尔和埃尔莎发现自己被卷入了一个恐怖的战争阴谋，他们也从此开始了一系列顽强的斗争……由于本次的新作是该系列首次登陆PS2，所以其画面的精美程度也是以前的作品完全无法媲美的，战斗场面也更具临场感和魄力。那么现在就用你的眼睛亲自确认《前线任务》的世界究竟完成了怎样的进化吧！！



←故事发生在第一作的6年后。纷争虽然已经告一段落，但WANZER却没有就此安息。



←使用便利颇具杀伤力的来复枪系武器，这次仍将非常活跃。



←使敌人无法反击的远距离攻击在本作中效果如何？

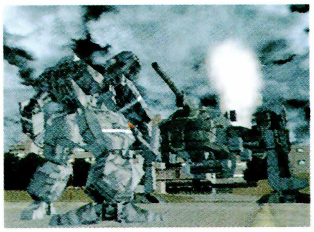
### 目标确认，破坏开始！



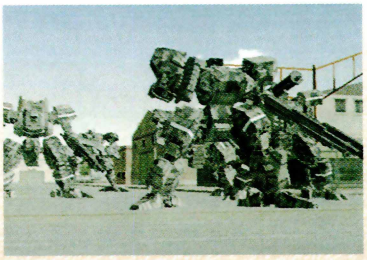
←格斗战碰撞的火焰和四散的铁片都极引人注目！



←平缓的丘陵地带，占据制高点对自己应该会比较有利吧。



←和多足步行的大型WANZER展开对决，真的有胜算吗！？



↑WANZER的特点就是丰富的武装变化，可以根据战况随时改变部件组合。

### 广阔的战场地图将出乎意料之外的心旷神怡!?

既然是在PS2上制作的前线任务，那么构成游戏主体的战斗背景画面素质自然也会有所提高。从下图我们可以看到，整个城市如同实景一般呈现在大家面前，像天空的晚霞等细节部分都被刻画得丝丝入扣。难道说，在战斗的时候还会发生太阳落山、大雾弥漫等各种天气的变化吗！？

**到处弥漫生活气息的真实感城市街道！**









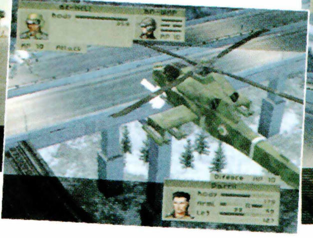
# 迫近关键战斗系统的部分重要情报公开

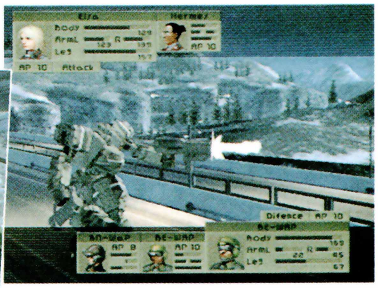
首先让我们关注一下游戏的战斗画面。注意到什么了吗？没错，画面中显示了多个驾驶员的参数。一直到《前线任务3》为止，游戏的战斗都是每一架机体以一个攻击单位为目标进行的一对一战斗，但这次玩家则可以展开敌我双方均为多人的大混战，战略安排也相应的变得更为多样了。



↑正在攻击的时候，也会遭到其他敌人从背后发动的袭击吗！？

↓一个棘手的麻烦突然从天而降，如果被大群的空中部队包围的话……





←这个画面中有5个人参加了战斗，不知道最多可以有多少人参加呢。

# 战场上的老兵，达雷尔！

主人公之一的达雷尔是隶属U.S.N.陆军的WANZER驾驶员。在达雷尔篇中，他将率领部下投身南美的战场。虽然由于达雷尔不信任军方的决定所以执行起任务并不积极，但发生在自己身上的事件却使他被迫卷入了整个阴谋，从而奔赴激战的最前线……

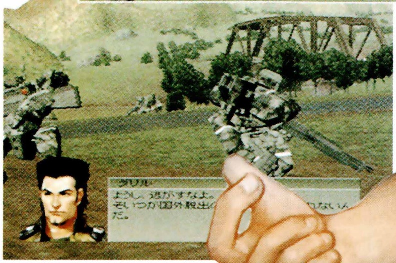
## Introduction(达雷尔篇)

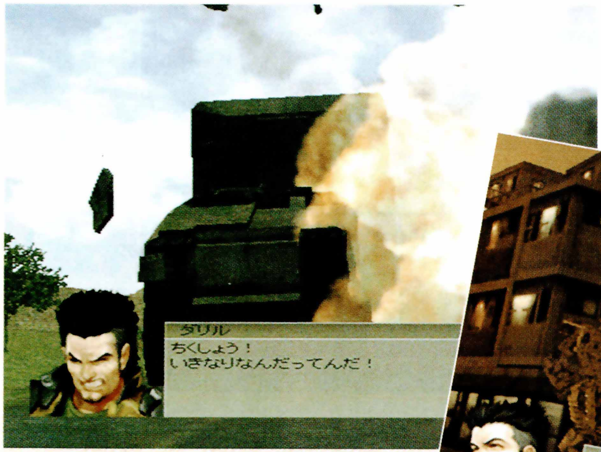
2096年，隶属U.S.N.的委内瑞拉州知事突然宣布独立。同时，州军队开始对国内进行武装封锁。面对这个突发事态，U.S.N.中央政府决定马上开始镇压，并派遣出一支陆军部队。这其中就包括达雷尔和他的部下，不过他们对这个任务却只是含糊行事。然而，自从一架州军运输机在达雷尔面前坠落之后，他们的命运就开始发生了改变……

→由于他豁达的性格所以很得部下的信赖，他在战斗中可以发挥出很高的战斗力。













↑→达雷尔的部队受到了猛烈的攻击。为了求得生存，他们只有面对炙热的战场。坠毁的运输机中到底藏着些什么呢……

## 完全违背自己的意志战斗 被命运之手操纵的士兵们

## 达雷尔Darril

U.S.N.陆军第332机动中队第5分队队长，官级军曹。出身于美国西部，32岁。虽然曾经是个饱经锻炼甚至当过士官的优秀士兵，但在过去的某个事件上由于自身的正义感与上级的决定发生了冲突，从而被迫降职。正因为一直以来的这种不信任感，所以达雷尔总是对军队极尽讽刺之能事。虽然表面上仍和原来一样开朗乐观，但心底却一直在认真地搜寻着什么。

# 美丽的女斗士，埃尔莎！

另一个主人公就是这位EC（EURO COMMUNITY）旗下研究机关的埃尔莎。虽然她所在的立场本来应该和实战挨不上边，但由于神秘势力的袭击却将她卷入了欧洲的战乱之中。本次的前线任务不仅是系列首次以EC为中心，而且也是该系列第一次以女性为主人公。到底新作会为我们呈现怎样的故事呢，真是让人期待啊！！

## Introduction（埃尔莎篇）

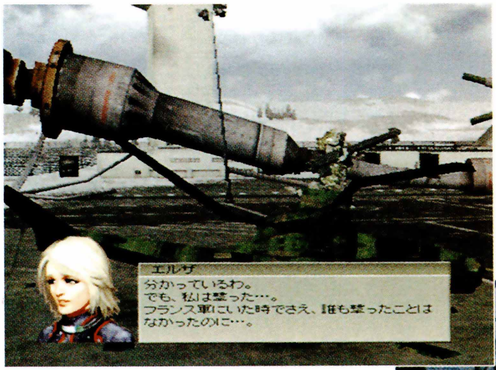
从法国军部转至EC新战术研究机关“Durandal”的埃尔莎。几乎就在她到任的同时，作为EC加盟国之一的德国军事基地就遭到了来历不明的WANZER部队攻击。为了调查这个不可思议的袭击事件，埃尔莎一行人奉命来到了这里，也从这时开始她被卷入了动摇整个欧洲大陆的恐怖阴谋中。




↑埃尔莎行为做事总是一丝不苟。也许是性格上的原因，她多少给人以一种神经质的感觉。




←不止一个地方被移为平地。一幕新的悲剧正在她们的面前上演。



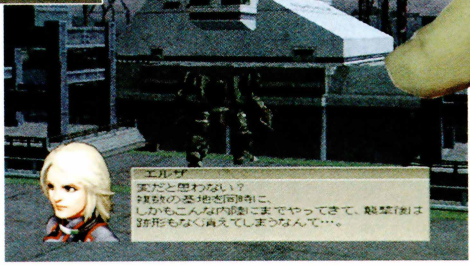

↑真实的战斗就在眼前，自己不得不攻击别人的事实给她带来了沉重的压力。

## 埃尔莎 Elsa

22岁原法国WANZER驾驶员，现隶属EC陆上新战术研究机关“Durandal”。年纪轻轻就拥有优秀的操纵技术和实战理论，但是在机械工学方面不太擅长。性格纯真开朗，同时正义感也很强。但由于年纪尚轻，不懂得处世的圆滑，所以经常会为了坚持自己的看法与别人发生摩擦。



## 正义的光芒能否击败在蠢蠢欲动的阴谋？




→从攻击者的行动发现一丝不自然的埃尔莎。她的洞察力绝对是顶级的。可是如此一来她就更无法摆脱这个事件所牵连的整个阴谋了。

## 复习用标准讲座 「前线任务」系列用语的基础知识

由于《前线任务》讲的是发生在近未来的科幻故事，所以游戏中存有不少陌生的专业用语。这里就让我们对其中相当重要的一部分作个简单的名词解说，希望能够帮助没有玩过该作的人更好地理解达雷尔和埃尔莎所属势力之间的关系。

| | |
|---|---|
| O.C.U. | OCEAN共同联合的简称。日本及东南亚·大洋洲诸国、澳大利亚等国家的共同联合体。 |
| U.S.N. | 以旧美利坚合众国为中心的南北美洲大陆众国家形成的势力。基本上和O.C.U.属于敌对关系。 |
| EC | 由欧洲诸国形成。现在的EC基本上相当于联合体，拥有仅次于O.C.U.和U.S.N.的经济实力。 |
| WANZER | 载人大型机器人兵器的总称。大多数是人型设计，由于适用范围广泛所以是陆战的主力。 |

## 还将继续奉上「1st」令人惊异的新情报！

在前几期的无双报道中，我们曾为大家公开了《前线任务1st》追加新剧情“U.S.N.Side”的消息。下一页我们就将一举介绍几位首次露面的新角色！各位不要错过啊。

简直称得上是完全的新作!?



→凯文旁边的女性是？答案就在下一页！

# FRONT MISSION 1St®

前线任务 1ST

**这部作品最大的魅力所在就是新剧情与《前线任务4》剧情的连动了。一切都是从哈夫曼岛上的纷争开始的吗!?两个故事现在终于合而为一融汇成一部宏大的叙事诗了!!**

| PS | 厂商：SQUARE · ENIX | 发售日：2003.10.23 |
|---|---|---|
| | 类型：SRPG | 价格：未定 | 其他：—— |

## U.S.N.Side多彩的方方面面陆续明确化!!

该作在移植的基础上追加了新剧情"U.S.N.Side"。在这个外传故事中，除了主人公凯文以外还有其他形形色色的新人物都将会陆续登场。新故事中最引人注目的则要数凯文的原上司玛莉亚了。她不仅在这个剧情中占有重要的位置，同时也将在新作《前线任务4》中继续登场。真是让人无法将视线从PS上的该作挪开啊!











←原上司玛莉亚似乎是个非常体恤凯文的人。

### 玛莉亚·巴莱戴斯

U.S.N.特殊部队"BLACK · HOUND" α小队的队长，凯文的原上司。但是以前的所有经历一概不明，而且绝口不提自己为何来到哈夫曼岛。与德利斯克之间似乎有某种关系……?




←凯文目击到玛莉亚与德利斯克密谈的场面，心中隐约感到不安。

## 用普通方法无法对付的人齐聚一堂!

### 盖尔



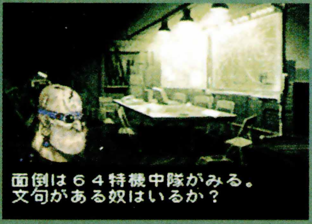

↑对于违反命令救援补给部队的凯文，他会……




←公然否定了他的做法。两个人互相理解的时候真的会来临吗?

### 将与"地狱之壁"共同战斗!?

在原作中"地狱之壁"的领导人Grieg只展现过他冷酷的一面。但他在一定程度还是很理解凯文的。这种人当敌人固然可怕，但如果是同伴的话却是非常值得信赖的!




### 哈尔&威恩




→作为机械整备士的哈尔是个活泼的女性。

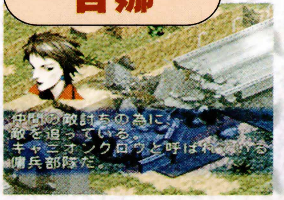



←威恩给人以一种汪洋大海的印象，射击技术一流。

### SQUARE · ENIX的第6开发事业部长 土田俊郎作的特别介绍!

我们事业部现在已经开始对该系列中具有极高人气的《1st》进行了重新审核。为了让现在的玩家和以前玩过原作的人都能够找到乐趣，所以我们加入了一些新的剧情。而且，这回发表的《4》也启用了全新的舞台并利用了PS2的各种新机能，希望这个以《1st》为起点回归的《前线任务》世界，能够给大家带来更好的感觉。另外，除了这两部作品以外，还有一个尚未发表的以哈夫曼岛为舞台的全新作品也正在制作中。请大家耐心期待吧。

### 吉娜







↑→燃烧着复仇之火的女战士，由于偶然的相遇加入了凯文的队伍。

# 不断重复的愚蠢争斗——。惟有继

梦幻骑士Ⅳ

GROWLANSER Ⅳ

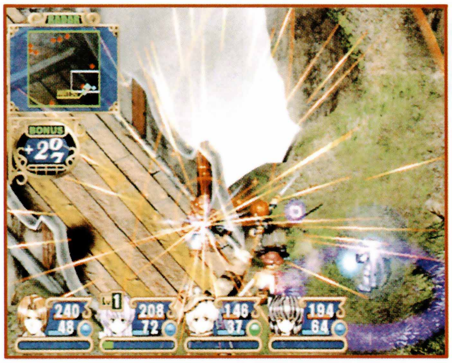
グローランサーⅣ Wayfarer of the time

随着剧情逐渐平滑地展开，一场场紧张激烈的实时战斗在迎接你的挑战，再加上漆原智志手下诞生的大量魅力角色，这就是好评不断的戏剧RPG系列《梦幻骑士》最新作。现在就赶快来看看耀眼迷人的众多新角色的详细情况吧！

| PS2 | 厂商：ATLUS | | 发售日：2003.12.18 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：6800日元 | 其他：—— |

## 角色&战斗系统的最新情报大公开!!

梦幻骑士系列最新作一直都是RPG迷们和漆原志智迷们关注的焦点，值得安慰的是，本次的最新作《梦幻骑士Ⅳ》则继承了系列一贯的制作风格和游戏系统，和过去几作不同的是，本作展现的是一个迥然不同的世界中所发生的故事，而且本作中所有登场角色都是第一次跟大家见面，相信只要你是这个系列的“扇子”就一定会想知道都有些怎样的人物吧。那么这次我们就先为大家介绍一下三位已经公开的角色，虽然现在还不知道他们究竟是敌是友，但他们在故事中都占据着重要地位这一点肯定是不会错的。



↑系统的严密性、画面效果等方面也得到了强化！



↑玩过这个系列的人一定非常熟悉这种实时的战斗形式。

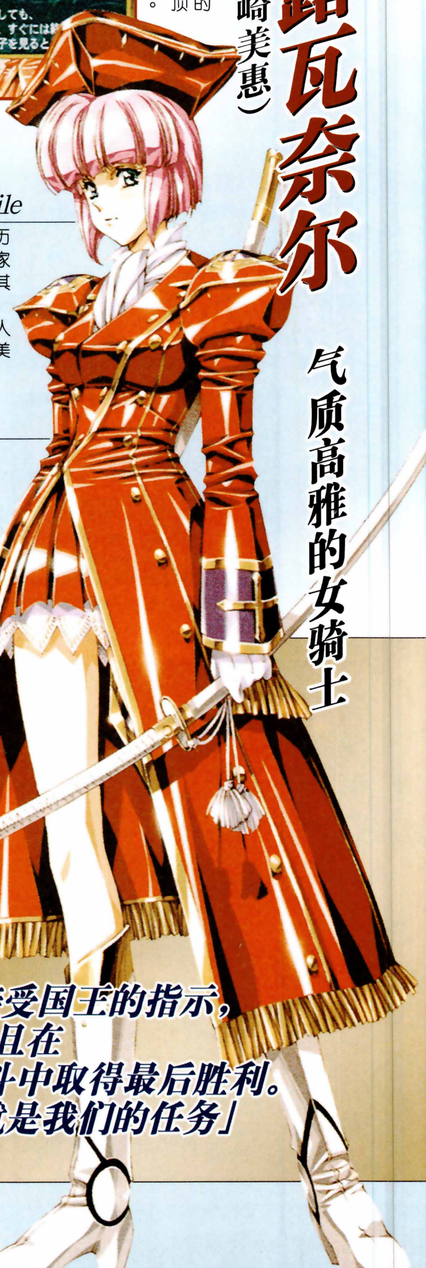



↑令人期待的新要素“使魔”在游戏内将会有怎样的表现呢？

## 希露瓦奈尔（CV：园崎美惠）




←拥有冷静审视战况的判断力和皇家护卫队顶级骑士所要求的素质。



气质高雅的女骑士

### Character Profile

在瓦尔加尼亚王国历史中非常少有的女性皇家护卫队成员。其剑术与其他成员相比也毫不逊色，而且还有远远超出一般人的教养和气质，是个完美无缺的天才少女。

### Personal Data

- 年龄：25岁
- 身高：168CM
- 三围：B92／W54／H92CM
- 喜欢的事情：制作小点心
- 讨厌的事情：没有什么特别的

## 瓦尔加尼亚王国力量的象征 值得夸耀的赤色军团「皇家护卫队」

作为世界主体的诺耶瓦尔大陆由四个国家分别统治着。瓦尔加尼亚王国位处大陆的东部，拥有着辽阔的土地，并拥有四个国家之中最辉煌的文化和军事力量。在王国中被称为“皇家护卫队”的国王直属骑士们已经成为了瓦尔加尼亚王国强大力量的象征。他们身着耀眼的红色军服，在战场上迎击那些最危险的敌人，并通过战胜敌人来展现自己一骑当千的实力和自信。右边出现的这三位就是现任的“皇家护卫队”成员。他们之间虽然没有级别上的高低之分，但都愿意接受就职时间最久的缪兹来领导他们。



←↓作为王国力量的象征，皇家护卫队得到所有国民的敬仰。他们发誓绝对效忠于国王，而且不管面对什么样的困难也必定会去达成任务。




→拥有全大陆最强战斗力的骑士团。如果遇上被敌人包围的情况他们会……




「接受国王的指示，并且在战斗中取得最后胜利。这就是我们的任务」

# 续我之剑道才能换来真正的和平




←在这种国与国之间形势不安定的情况下，阿尔弗斯一直担心着四处旅行的伊丽莎。



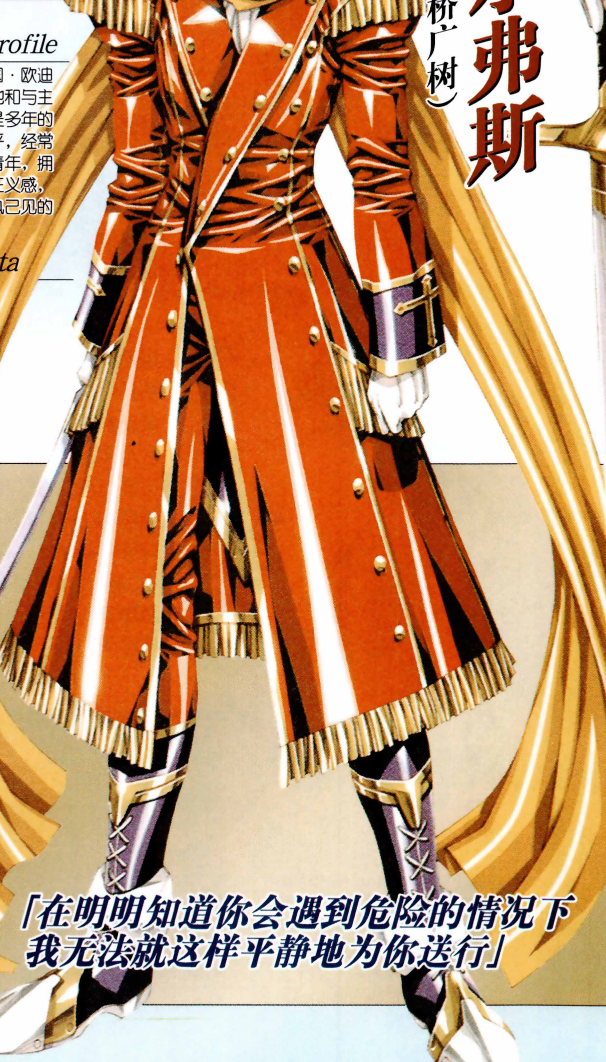

↑潜入迪尔克海姆国的军事基地，借助大雾的掩护展开奇袭的缪兹。他的行动目的到底是……




## 阿尔弗斯

（CV：高桥广树）

**为民着想梗直的正义青年**



*Character Profile*

瓦尔加尼亚王国·欧迪奈尔领地的领主。他和与主人公同行的伊丽莎是多年的好友。是个渴望和平，经常为人民着想的善良青年，拥有比任何人都强的正义感，但是他也有那种固执己见的偏执一面。

*Personal Data*

- 年龄：25岁
- 身高：177CM
- 喜欢的事情：读书
- 讨厌的事情：不法的行为

**「在明明知道你会遇到危险的情况下我无法就这样平静地为你送行」**

## 缪兹

（CV：稻田 彻）

**和蔼并少言语的上级**



**「就算谣传是恶魔那也只是谣传。不用自己的双眼去确认光靠谣传行动一定会有错误的判断」**

*Character Profile*

沉默寡言且又性格稳重的绅士，虽然不熟悉他的人可能会以为他非常冷淡，但其实他是个非常关心别人的男人，并深得部下的信赖。

*Personal Data*

- 年龄：31岁
- 身高：185CN
- 喜欢的事情：听音乐
- 讨厌的事情：无意义的争斗

# 壬生狼与让人恐惧的男儿们……

# 風雲新撰組

FU-UN SHINSEN-GUMI



在电影及漫画的影响下，大家早已听过蓝色战斗集团“新撰组”了。日本NHK大河电视剧也正在筹拍相关剧集，本世纪第一波新撰组热潮袭来！











风云新撰组

| PS2 | 厂商：元气 | | 发售日：2003年冬 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：6800日元 | 其他：—— |

## 日本史上最强的

新的历史动作游戏《风云新撰组》再次为我们带来了在《剑豪》系列中早已熟悉的豪气。玩家要扮演新撰组的队员之一，和近藤勇及土方岁三一起，与扰乱京城治安的恶徒作战。除了新撰组的成员以外自然也少不了像桂小五郎及坂本龙马等维新志士、以斩人而闻名的冈田以藏及中村半次郎等人。瞬间超越幕末时代留名后世的男儿们，今年冬天将在PS2上集合！

人物印象设定图



新川洋司

这就是新川洋司用纤细的笔触所描绘的《风云新撰组》中的新撰组队长冲田总司。绘制这张插图的新川洋司曾经是负责《合金装备》系列的布景师。



# 为时代而死的最后的武士、新撰组

由于西方船只的到来而开始动荡不安的时代——幕末。打着为了国家的旗号，暗杀、掠夺等暴行屡禁不止，日本的京城世风日下。就在这样的时代中，一个守卫京城治安的组织新撰组诞生了。



## 新撰组 局长 近藤 勇

天然理心流第4代的剑术高手，为了尊皇攘夷来到京都，同时组建了新撰组。他剑技豪爽，为人朴实沉默寡言，深得众多队员的信赖。在戊辰战争中投降，后来被斩首示众。他会使用将拳头塞到嘴里的奇妙特技。

## 新撰组 副长 土方岁三

出入近藤的道场试卫馆，学习天然理心流。经常与近藤一起行动，在结成新撰组后，为了制作“局中法度”严整队规而呕心沥血，很多队员都认为他是恐怖的冷血人。与维新政府一直战斗到最后一刻，死在了函馆。兴趣是俳句。

## 新撰组 一分队队长 冲田总司

对近藤和土方怀着兄长般的崇敬之情，是个英俊的天才剑士，即使在好手如云的新撰组中也没有人能与他一较高下。虽然前途无量，但却在年仅26岁时死于结核病。

### 关于其他的队员

从前面的图片中，我们还可以看到斋藤一及永仓新八、藤堂平助等队长级剑士的名字。看来各队的队长都将登场亮相。那么该怎样找到山崎丞等人呢？

# 诚 与队员们守护京城的治安

玩家作为队员之一，要和其他战友一起完成在城中追踪浪人、巡逻等任务。当然还可以在屯所修炼技巧或者在烟花场所恢复体力。

## 和朋友一起行动

## 守护王都的治安







←↑幕末，京城的治安动荡不已，几乎已经沦为战场。

## 新撰组擅长的街巷战

←浪人们在大街上四处徘徊，一旦发现他们就可以开始拔刀战斗了。不过如果误杀了无关的路人，主人公的名声就会下降。





## 消灭为非作歹的浪人！

→一旦完成上级交付的任务或者满足先决条件的话，就会发生池田屋事变及蛤御门之变等史实上的事件，玩家可以作为队员之一参加战斗。

# 战斗集团在这里苏醒!!

# 诚 率领队员们与敌人战斗

将新撰组排成队列行动是基本中的基本。随着玩家的名声和与其他队友友好度的提高，最后还可以率领别的队员。能力越高的队员率领他们就需要越高的友好度和名声。

## 组织阵型战斗



←根据排列的阵型，也可以连续攻击。



→如果敌人遇上队员的合力攻击必会被打败。



←单独与敌人交手时要抓住机会从背后突袭。



←根据你所率领的队员，可以使用的连携技与阵型也会有所不同。队长级的成员还拥有强力的原创技。



→连携技会根据敌人和其他队员间的位置关系变化。除了自己的所在位置以外，还要从全体成员的角度考虑。

| 阵型 | 伙伴的动向 |
|---|---|
| 死番阵型 | 跟随在玩家身后，一起攻击 |
| 山攻阵型 | 全员包围特定的敌人集中攻击 |
| 龟甲阵型 | 队员集合在玩家周围，进行防御 |
| 八方阵型 | 伙伴们背靠背，防御敌人的攻击 |



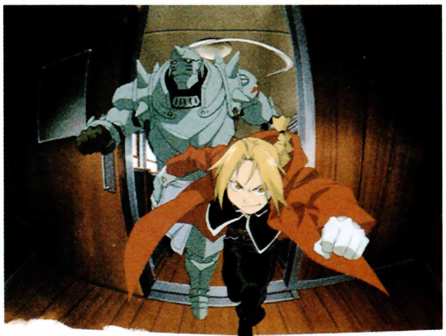
## 继10月份动画版推出之后 本作再次向游戏领域进发！





# 超人气漫画作品《钢之炼金术士》的动作RPG版本即将登场！

目前正在日本《月刊少年GANGAN》上连载，并且获得如潮好评的《钢之炼金术士》将在推出动画版以后发售同名游戏！该作的主人公是爱德华和阿方索兄弟，他们为了让母亲复活而进行各种实验，但不幸的是，由于实验失败他们的身体变成了钢铁之躯。于是，兄弟俩为了让一切恢复原样而踏上旅途！



# 鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST

**钢之炼金术师**

| PS2 | 厂商：SQUARE-ENIX | 发售日：2003年预定 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：A·RPG | 价格：未定 | 其他：—— |







←原作的号召力就是本作的卖点之一。玩家可以通过自己的双手再现爱德华和阿方索的华丽动作。

## 原作中没有的原创情节将在这里与大家见面！

“人体生成”是炼金术的最大禁忌，爱德华兄弟正是因为触犯了这条戒律才遭到惩罚，变成了钢铁之身。要想让自己的身体变回原样，就必须找到“贤者之石”，为此，一幕幕跌荡起伏的情节就围绕着他们寻石之旅而逐渐展开。游戏版的情节完全原创，是原作的篇外篇，因此看过原著漫画的朋友同样有必要重新领略游戏的乐趣。

# GAME SYSTEM

## 使用炼金术
## 在难关中将目标物
## 变成战斗武器!

在原作中，主人公爱德华一直是使用通过炼金术锻造的武器进行战斗的。游戏版本中自然也少不了利用炼金术展开的激烈战斗。而各种让情节更加饱满的精彩事件也与原作风格保持了惊人的和谐。

## ACTION PART 动作部分

### 使用炼金术将普通道具变为武器

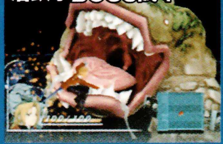
游戏中，玩家主要是操纵哥哥爱德华展开冒险，大家应根据不同情况锻造不同武器，打倒相应的敌人。炼金术弟弟阿方索在游戏中扮演协力角色，虽然不直接受玩家控制，但是会在游戏中为哥哥提供各种各样的帮助。

### ●使用炼金术锻造各种武器

地图上分布着各种目标物，这些都可以作为炼金术的材料。只要将炼金的力量注入其中就能令普通道具变成武器。游戏中的武器种类非常繁杂，既有枪、铁球这样的冷武器，也可以炼出地雷、尖针等陷阱。

↓如果炼出了好武器，不管遇到什么强敌都不用害怕!!

活跃于BOSS战中



武器锻造



↑选择你准备炼成的道具，靠近目标物按○键即可!

### ●与弟弟阿方索携手对抗强敌

通常状况下，弟弟阿方索会在爱德华周围独立作战，但是当爱德华遇到无法独自对付的强敌时，就需要玩家按△键向阿方索下达指令，集合两个人的力量一同作战(阿方索也可以使用爱德华炼成的武器)。与原作一样，两人同心协力才能突破重重难关!

按△键下达指示



阿方索…



←↓下达"CALL"指令可以让阿方索来到爱德华身边。根据不同战况选择TACKLE、GUARD等不同指示吧!




守护爱德华!



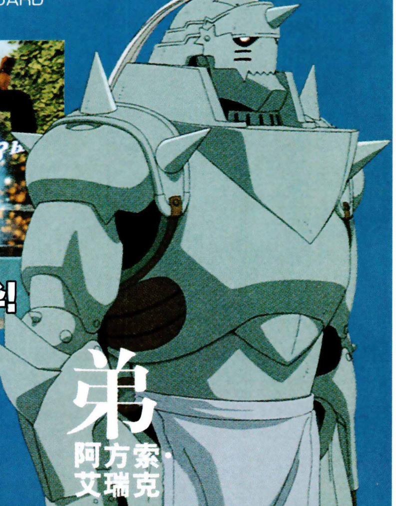
兄

爱德华·艾瑞克

以史无前例的最小年龄获得国家炼金术师称号的天才。之所以被称为"钢之炼金术师"是因为他的右手和左脚都变成了机械铠。



●刚毅的爱德华



弟

阿方索·艾瑞克

由于使用炼金术中的禁忌技巧而全身变为铠甲的弟弟阿方索。在冰冷钢铁的外表中，藏着一颗善良而温柔的心。



●温柔的阿方索

## EVENT PART 事件部分

### 由TV动画版制作人参与开发

在游戏中，动作部分与事件部分将交互展开。除了己方战友间的交谈场景外，玩家还可以随时欣赏到由TV动画制作人亲手打造的精彩MOVIE。

收录长达30分钟以上的MOVIE画面



↑游戏的声优与动画版相同。而且精细的高素质画面也绝不逊于OVA!







▶登场角色介绍

## CHARACTER FILE




↑原作中大家熟悉的角色将在原创情节中演绎全新冒险!



### ●对抗父亲决定的活泼少女

**爱蒙妮·艾塞尔修塔因**

以没有天赋为理由被父亲严令禁止学习炼金术的少女。但是父亲的决定反而使她更加坚定了要成为炼金术士的理想，爱蒙妮一直希望能够成为爱德华的徒弟……



### ●"催化剂法"的世界权威

**威尔海姆·艾塞尔修塔因教授**

诺伊艾·西斯加尔德的领主，是研究将炼金术效率化的"催化剂法"的世界权威，拥有很高的威望。现在正在钻研可以匹敌"贤者之石"的"贤者触媒法"。



### ●追求更强力量的军人

**刚兹·布莱斯洛上级大佐**

被称为"彻甲炼金术师"的军人。刚兹对地位和名誉毫无兴趣，人生的惟一目标就是追求更强的力量，是个有时候会头脑发热的男子汉。



### ●企图坐上国家大统领宝座的野心家

**罗伊·马斯达格大佐**

任职国军大佐，被称为"焰之炼金术师"的国家级炼金术师。手上戴着用发火布制作的可以产生火焰的特殊手套，拥有操纵火焰的神奇力量。



### ●感情丰富的筋肉人

**阿力克斯·路易阿姆斯特龙格少佐**

被称为"豪腕炼金术师"的男人。他的肉体力量和所掌握的炼金术能够给敌人带来无与伦比的恐怖。经常为了展示自己的肌肉而把衣服脱掉。





# 元气史莱姆　勇者斗恶龙　冲击的尾巴团

スライムもりもり DRAGON QUEST ドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団





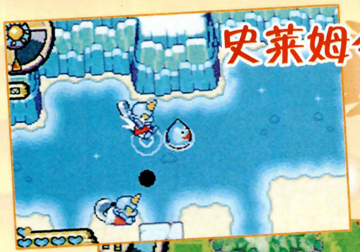
**印象中永远是被拿来练级的史莱姆终于也升格当上主角了。而面对神秘的"尾巴团"，它们将如何大显身手呢!?**

| GBA | 厂商：SQUARE-ENIX | | 发售日：2003.11.14 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

## 以『勇者斗恶龙』系列的超人气小怪物　史莱姆作为主人公的游戏登场了！

大家还记得出现在RPG的金字塔之作《勇者斗恶龙》系列中的各种小妖怪吗？不过要说印象最深的，恐怕还要数从第一部作品起就不断登场至今的人气妖怪史莱姆了。半透明的、小小的、圆圆的、头上还有个小尖角，再加上一脸弱相的面孔，它们就是这种小妖怪了……！对了，它们就是多年来的练级对象呢。

这次我们介绍的《元气史莱姆 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团》就是一款以史莱姆为主人公的动作游戏，赶快来看看它们是怎样活用自己软软的有弹性的身体做出各种多彩动作吧！！



**史莱姆令人吃惊的七种变化!?**

←作为主人公的史莱姆拥有各种多彩的能力，甚至还能够在水上行走哦！



**漂过来啦！　忽忽悠悠地**



↑一鼓作气用身体撞向大树。难道地面上的苹果就是这样被撞下来的吗？

**高速猛烈的大撞击!!**



←史莱姆的动作五花八门。光是看它们的各种造型就是享受。

**软呼呼地拉长了身体。**

## 敌人是神秘的"尾巴团"!?

正像游戏的副标题《冲击的尾巴团》一样，本作中会有一个神秘的怪物集团——“尾巴团”登场。史莱姆们一直过着和平而快乐的生活，然而“尾巴团”的出现却突然打破了这种平静。尾巴团成员们最大的特点就和它们的名字一样，它们屁股上都长着尾巴。在这个世界中，除了史莱姆这一族以外几乎所有的怪物都是长着尾巴的。其它《勇者斗恶龙》系列中没有尾巴的怪物现在也都多了根尾巴哦。




↑它口中提到的尾巴团是？而且“一本兵”（一条尾巴的士兵）这个词也很令人在意，难道说还有两条尾巴的“二本兵”吗……？




**似乎正在筹划什么出乎意料之外的事情。**

→长着两条尾巴的怪物出现了，从它们的对话中可以了解尾巴团似乎正在策划着什么……




**要阻止它们征服世界吗!?**

## 我的头就是最好的运输工具!

史莱姆的头就是它的身体，身体就是它的头，他们既没有手也没有脚，体型相当的独特。不过如果你以为“史莱姆只能移动和用身体撞吗？”……这样想你可就错了，因为史莱姆还有一个得意技，那就是用头来顶东西，并可以顶着各种东西行走，不管是宝箱还是敌人，史莱姆都可以随心所欲地顶在头上呢。在本作中，很多地方都需要用到这个头顶动作才能绝路逢生哦，想要知道这项特技还有什么作用？那么就请关注下面我们关于这个动作所进行的具体介绍吧！



←↓除了可以顶着道具行走之外，也能把各种怪物放在头上行走。

从各类的道具到各式各样怪物



←头上顶着一个大大的章鱼壶，上边居然还摞着一个龙史莱姆——好重！

### 使用炸弹岩石破坏墙壁!

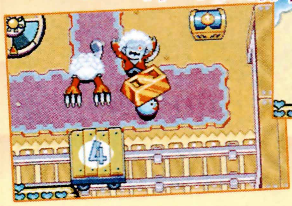


↑如果把炸弹岩石顶在头上后扔出的话，就会发生大爆炸了。





### 连这种东西也一样可以顶着





↑把贝壳当成帽子顶在头上。难道说这样就能掌握新的技能？还是纯粹用来打扮自己的呢？

↓也可以让其它的史莱姆伙伴坐在自己的头上。最上面的史莱姆看起来好像非常高兴嘛！



四层重叠!!

## 各种各样的史莱姆都会登场

史莱姆大家庭也是分成很多种族的，比如有大史莱姆、泡沫史莱姆、金属史莱姆、斑纹史莱姆、国王史莱姆等等等等……每个种族都各具特色。在作为主人公的史莱姆展开世界大冒险的旅途中，会在世界各地遇到它的这些同类们并得到很多的帮助。赶快和各怀绝技的伙伴们一起向着这个不可思议的世界进发吧！

大家在一起真热闹



↑各种各样的史莱姆聚集在一起，看起来似乎相当的快乐，如果这种和平的日子能够永远继续下去的话就好了……



←和同伴一起利用轨道上的手推车前进，目的地会是哪里呢？



↓史莱姆同伴被敌人抓住后，正在高喊着“救命”。



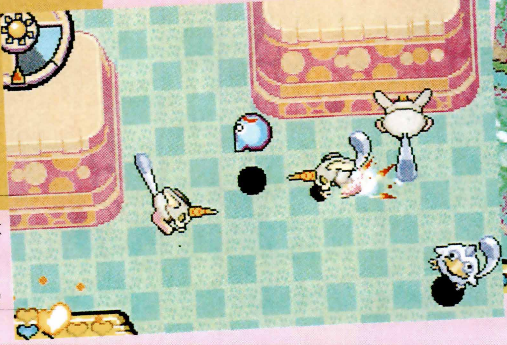


同伴有麻烦了 赶快去救吧!

## 也会有巨大的敌人登场!!



↑虽然吸血鬼原本就是长着尾巴的怪兽，不过尾巴的形状这次却不太一样呢。



→独角兔的突进攻击。就算身体怎样滑溜溜的，也必须要小心这种锐利的角哦。

→巨大的哥雷姆突然出现在史莱姆面前。难道这个哥雷姆也长尾巴了吗？



它会是BOSS级角色吗?

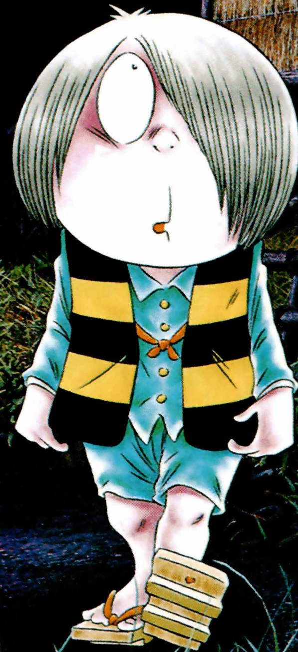
大事不好啦！爸爸!!

# ゲゲゲの鬼太郎 異聞妖怪奇譚

いぶんようかいきたん

# 嘿！我鬼太郎

**堪称妖怪漫画金字塔的「ゲゲゲの鬼太郎」又对新的类型发起了挑战。新潮古老的妖怪们，在时下大红大紫的PS2上苏醒了！**







### 幽灵族最后的孩子

由死去的母亲所生的幽灵族最后的残存者。拥有决不饶恕邪恶的正义之心和勇气，惩戒在人间界作恶的妖怪。而他父亲的灵魂则附身在鬼太郎身边的眼球中，这个眼球老爸与鬼太郎之间彼此非常信赖。

**鬼太郎&眼球老爸**

## AVG和SLG彻底焕然一新的「鬼太郎世界」

自从「ゲゲゲの鬼太郎」在漫画界问世起，就陆续在各个领域受到了大家的欢迎。在本作中，玩家可以在现代日本与鬼太郎一起为了制止四处作恶的妖怪们的野心而战。这次电软就为大家介绍一下新公开的基本游戏系统，以有与敌方妖怪战斗的相关情报，希望能对玩家的游戏有所帮助。



←故事的开始，我们可以看到一个酷似原作者水木茂的人物。说不定他在开场动画以外的地方也会登场呢!?










←除了鬼太郎以外,还有众多奇奇怪怪的妖怪也会登场。

| PS2 | 厂商：KONAMI | 发售日：2003年12月预定 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：S·RPG | 价格：6800日元 | 其他：—— |

## 游戏的流程　在「会话部分」和「潜入部分」中解开事件的真相



每个情节都是从“会话部分”开始，然后向着“战斗部分”发展。不过,某些关里也会出现惊险刺激的“潜入部分”。这里介绍的就是战斗部分以外的另两个部分！




→自然也少不了我们所熟悉的鬼太郎大显身手的场面喽！

### 猫　娘

**一生气就令人恐惧的猫怪**

平时非常温柔，一旦生气或看见喜欢的鱼就会露出锋利的牙齿，眼睛也会竖起来。擅长像猫一样用爪子攻击，有点喜欢鬼太郎。



### 鼠　男

**自己的利益永远是第一位**

总是优先考虑自己的利益，就算为此背叛朋友也满不在乎。身上的肮脏是他最强的武器，害怕猫娘。

### 「会话部分」

### 各种各样的妖怪都会在故事中登场

每关开始时都会插入“会话部分”。在每一关的会话部分中，我们都可以看到包括敌人在内许多充满个性的妖怪，并了解鬼太郎是如何涉足这些妖怪事件当中的。另外，游戏的剧情也全都是PS2版原创的哦！就算你不是个铁杆饭斯应该也会对恐怖的灵异事件和登场妖怪感兴趣吧。




↑→与帮助鬼太郎的伙伴们同心协力，一起解决坏妖怪们造成的奇怪事件吧！



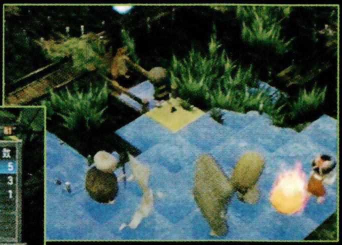

**发生妖怪也掺和在内的事件!?**

# 要在PS2上登场啦！

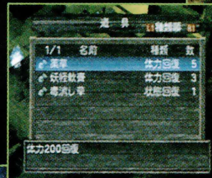


## 战斗部分 操纵鬼太郎等人、讨伐敌方妖怪

本作的“战斗部分”属于单位移动型的战略SLG。操作鬼太郎及猫娘等人，攻击敌方妖怪。由于战斗采用了回合制，所以可以自由安排每个单位的行动顺序。由于某些关里也会中途出现己方的援军，所以玩家要根据战况来安排单位的移动。而且，游戏中还导入了经验值及等级的概念！



→即使在序盘中也会有不少伙伴登场。把握他们不同的个性，更有效率的作战吧。




←战斗中也可以使用道具，而且道具的种类也是五花八门。

### 一反木绵

**移动力NO.1!**

灵魂寄宿在古布中的付丧神的一种。擅长利用长长的身体，将敌人卷勒起来攻击。而且由于它可以在空中飞，所以在所有伙伴中拥有最顶级的移动力。

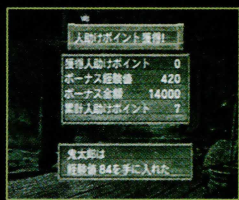


### 使用妖怪发动技巧

在“战斗部分”中发动攻击的时候，玩家要像下图一样为每个角色选择要使用的招式。技巧分成两种，一种必须使用每当打倒敌人就会上升的“妖气”，另一种则要消耗叫做“灵力”的单位能量。而且，其中也有不消耗“灵力”等的弹数制的技巧，玩家可以分别使用这些技巧灵活应战。

### 根据结果会得到各种奖励！！

在本作的战斗场景中除了打倒敌人这个目的以外，有时候通关还需要满足某些特定条件。比如在第一话中，会出现一个迷惑妖怪的人类（外表是妖怪）。这时候鬼太郎的目的就不再是打倒这个敌人（人类），而是要消灭隐藏在背后的根源帮助人类。根据你帮助他成功与否的结果，通关后就可以得到经验值等奖励！




→按照你救助的人数，得到的奖励也会发生变化。

### 撒沙婆婆

**鬼太郎等人的智囊**

将从手指间流出的沙子撒向敌人的妖怪。深思熟虑，是鬼太郎的智多星。她的名字总是被人和子泣老头联系到一起。




←除了我们上面提到的以外，技巧还有“射程”等条件上的设定。

### 可以浏览登场妖怪的图鉴

在“会话部分”和“战斗部分”中，除了鬼太郎和他的伙伴以外还有其他形象各异的妖怪。战斗结束后，玩家就可以翻阅那些曾经出现过的妖怪们的详细情报了。




←看来玩完这个游戏，说不定你就可以成为妖怪博士呢！

## 「潜入部分」

### 在3D迷宫中展开探索

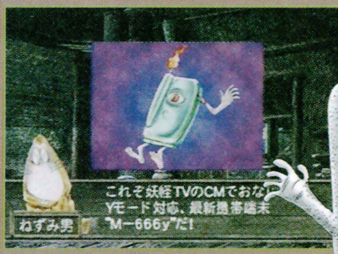
这个“潜入部分”就是在“会话部分”中插入的特别部分。在这部分中，玩家要在3D构筑的空间中四处走动，面对无数影像和声音都让人背后发毛的诡计，简直就像是在鬼屋里一样。



↑在这个阴森恐怖的医院病房的一角，出现了一个护士的身影……她会是我方的人吗？还是……究竟你是否能够平安无事的抵达事件现场呢！？

### 在当今时代、妖怪世界也有电脑&手机

用信来联络，早就过时啦！现在就连妖怪世界也已经开始使用电脑和手机了。鬼太郎他们在调查事件收集情报和接受委托的时候，都会用到这些流行道具哦。退治妖怪也要随着时代的步伐一起前近嘛。




←鼠男现在的工作是妖怪手机的销售员。这种奇怪的变化，也是本作的一大乐趣之一。



### 子泣老头

**用石化攻击**

用婴儿的哭声引诱别人，让对方背着他直到被压得不能动弹为止。即使在游戏中，他也是使用这种相当有特色的攻击。



恐怖正悄悄从黑暗中袭来!!



### 涂壁

**说起力量我不会输给任何人！**

阻拦在旅行者面前，让对方无法前进的妖怪。他的力量在鬼太郎等人中可以说是无出其右，任何敌人都会倒在他那恐怖的怪力和巨大的身体下。


火热发售中！
召唤之夜3
SUMMON NIGHT 3
サモンナイト

# 9月18日—9月30日 编辑点评

NEW GAME CROSS REVEIEW 全机种13部

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

## 评论人



**MASCAR**：最近到了晚上就不知道该干啥好，想玩FF11的同时也想把那些积压的DVD统统看完，难道宝贵的时间就是这样一点点地流逝？但愿自己在十一长假的时候能做一些所谓的“正经事”吧。



**星尘大海**：可以完全体验按键快感的王道之作353M终于诞生，导致的结果自然是本人的睡眠时间严重短缺和右手拇指呈木乃伊状，修罗模式多次挂掉后忽然领悟到了修罗的真意，看来有必要讨论一下人品的问题了。



**K1**：绝对该死的明人继续欠钱，并且数目还有上升的趋势，下次非得跟他要利息不可。最近对动漫的兴趣越来越浓厚，每次从编辑部回来都要顺路去买几张DVD动画回家看，这都快成习惯了……



**星川明人**：近来成为编辑部重点保护对象，主要是欠下了N多外债，一旦明人发生意外，想必小编众会哭死吧……50000+BB计划继续推迟，最近购买动画、周边过多还要还帐。定要在《生化》网络版上市之前入手。

## 游戏

### 真·三国无双3 猛将传

发售：2003年9月25日 (SILVER)



机种：PS2
厂商：光荣
类型：ACT
媒体：DVD

真·三国无双系列最新作，增加了连斗、修罗、列传等新模式，同时增加了每个武将的11级武器，是喜欢此类游戏玩家的至爱。

**评论**

**MASCAR**：本作增加了很多新系统，比较重要的就是修罗、连斗和列传，为42个武将分别列传恐怕也让制作人员头疼了很长一段时间。至于操作手感和画面，似乎没有任何可以提高的余地了，本来希望能增加新的武将，后来一想好像也没有什么人物值得出现在游戏中了。

**星尘大海**：绝对意义的黄金大作，出现的LV11兵器绝对强力，新出现的九种道具也是各有千秋，在达人难度下的修练绝对是对玩家的手以及PS2手柄质量的考验，还有什么比本作更能体现“增强版”的意义呢？本作的电脑AI比起以往增强了很多……

**K1**：对于那些狂热收集道具爱好者来说这次绝对有得玩了，一般的新物品暂且不说，那些LV11的武器绝对是首要收集品，虽然只能在列传模式达人难度下获取……稍微有些困难吧，不过新增加的入门与达人两种难度倒是能令不同级别的玩家适应游戏呢。

**星川明人**：不断地推出“升级版”游戏应该已经是光荣的特色了，不过每次的升级计划却也都算是圆满。本作中新增加的“修罗”模式感觉很不错，使用原创的角色建立自己的国家并且四处征战，大大地增加了游戏性。另：本作的“机枪队”再次强化，恐怖……

### 最终阵型

发售：2003年9月18日



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：SLG
媒体：DVD

KONAMI大坂分部制作的足球战术模拟类游戏，以《实况足球》系列为基本模式，强调临场指挥，注意本作与WE系列没有任何关系。

**评论**

**MASCAR**：作为KONAMI足球游戏的开山鼻祖，KCEO的实况足球系列已经彻底被同胞兄弟KCET的胜利十一人系列压倒。在这种情况下，推出这样一个足球战术模拟游戏实在是让人感到有些无奈，与创造球会那严谨成熟的系统进行对比立刻就会发现她有很大的差距。

**星尘大海**：又是一款非常讲究策略的游戏，玩家要做的是球队监督和教练一职，在赛前的队员培养、训练，赛场上的直接指挥，KONAMI已经考虑到了不但要让大家在WE中做一位优秀的球员，还让玩家们能成为一名优秀的幕后工作者，这只有在本游戏中才能体会到的。

**K1**：本来还以为是创造球会一类的游戏，上手后才发现原来是主要以指挥比赛为主，从赛前的训练到赛前的准备工作，正式比赛时的战术、阵型调整以及球员状态与球员支持率等要素都很全面。不光是直接上场拼球，当个球队监督指挥比赛也挺有意思。

**星川明人**：又是足球类的游戏，不过本作是养成形式的，也就是诸如培养、训练球员，准备赛事以及指挥球员比赛等等，换句话说，在本作中玩家扮演的不是球员，而是球队的监督以及教练……应该是这样的角色吧，反正明人对足球是一窍不通，说错的了话大家随便骂吧……

### 魔界英雄传记 马克西姆 机械怪物的野望

发售：2003年9月18日 (SILVER)



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：ACT
媒体：DVD

CAPCOM为PS2开发的一款动作游戏新作，请参考前几期电软的无双报道，本期有星川明人为大家献上的最强攻略。

**评论**

**MASCAR**：操作感觉比较爽快的一款动作游戏，游戏基本上是按照流程一关一关地进行，人物的各种动作比较丰富，而且对每个关卡进行完成度的设定也让玩家有反复挑战的机会，本人在玩此游戏的时候无论画面音乐都觉得有一种魔兽争霸3的感觉。

**星尘大海**：近期不可多得的优秀纯动作游戏，强调的是操作者极强的动脑和“动手”能力，在这款游戏中大家可以体会到那种反应力、判断力全都发动的紧张感觉，这可是PS2上惯来鲜有的呀，游戏采用了非常卡通化的美式画风来表现，而细腻异常的日式游戏操作感也很好！

**K1**：这年头无论什么二维游戏进化成3D游戏都不奇怪，被称为3D版魔界村的本作取消了自由跳跃地图各区域的设定，而改为死板地直线闯关，这倒更像是老版魔界村了。战斗中丰富多彩的攻击方式可以很简单地使出，并且游戏还捎带一些解谜要素呢。

**星川明人**：《MAXIMO》的外传，本作的敌人是前作中出现的アキリー率领的机械军团。总的来说，与前作相比本作的水平提高了很多，攻击系统借鉴了《魔颤》的优点。本作中对动作部分的要求不再是十分苛刻，难度DOWN，什么类型的玩家都能够轻易上手~本期大推荐！

## 2003年9月18日

### DEAR BOYS FASTBREAK



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：SPG
媒体：DVD

根据日本漫画改编的卡通风格篮球游戏，游戏强调个人英雄主义，整体感觉与《灌篮高手》非常相似，喜欢篮球的玩家可以试试。

又是一款根据动漫改编的体育游戏,本游戏的原作本人别说看过,听都没听说过。玩过本作后觉得她和《网球王子》简直就是从一个模子里出来的,游戏中基本上要靠明星球员的个人表演才能有机会取胜,各种绝招的特技效果也是为游戏增添了不少看点。

来自于同名卡通和漫画的动作游戏，主题依旧是“光和热”的篮球，KONAMI非常有诚意的制作体现在很精细的画面上和可怕的全程语音上，游戏非常的忠于原著，这从动心部门的几位帅哥美女在旁观时发出的咦、啊、哦、噢……等一系列声音就可以听出来。

由动漫改编的游戏，3D漫画风格的画面还有全程语音以及可以体验原创的故事情节，无疑都是吸引FAN眼球的要素。听说如果预订这游戏的话还有机会获得一本印刷精美的《DEAR BOYS Character Visual Book》，FAN会欣喜若狂了吧…

改编自动漫作品的篮球游戏。原作中登场的性格各异的角色以及他们的得意技完全再现，配上丰富的语音，，在对战模式中，完家可以十分自由地进行原作中绝不会出现的大对决，绝对可以赚到FANS的一片掌声。不过游戏的平衡性上面存在着很大的问题……

## 2003年9月25日

### 世嘉时代VOL04 太空哈利




机种：PS2
厂商：SEGA
类型：STG
媒体：CD

世嘉炒冷饭计划第四弹，本作是3D概念游戏的鼻祖，可以说是游戏历史上的一个里程碑，喜欢怀旧的玩家必玩。

假如让时光倒退十几年的话，这个游戏的诞生绝对是轰动意义的，为后来任天堂的《星际火狐》等游戏的出现奠定了良好的基础，但是这种东西出现在这个年代能否得到好评就不好说了，虽然画面等方面加强了不少，但是核心的东西一点没变。

完全移植自世嘉当年的街机游戏大作，本作可是当年街机上的第一款对应可动式筐体的3D射击游戏呢，本次的全新3D化移植意欲凭借广大老玩家的怀旧情节和新玩家的好奇心来赢得市场，不过还是那个不变的结论：本作的出现对大家回顾游戏历史会有好处的。

早在1985年世嘉街机上的游戏,由于当时这还是电玩史上第一款采用可动式筐体的3D射击游戏,所以轰动了一阵子。这次复刻版仍然由铃木裕亲自监修，以PS2强大机能得以完全3D化，再加上强化后的宝物系统以及对敌人的锁定系统使得临场感与爽快感UP。

SEGA爷爷级的游戏经过简单的重新制作后再次蹬上了游戏舞台。虽说是重新制作过了，但完全3D化之后反而没有了当初那种淳朴的感觉，似乎仅仅是一款做工粗糙、成本低廉的游戏，新增的系统也没有十分讨好，个人认为这次的世嘉时代VOL.04十分失败。

## 2003年9月25日

### 世嘉时代VOL05 战斧




机种：PS2
厂商：SEGA
类型：ACT
媒体：CD

世嘉炒冷饭计划第五弹，本作是世嘉早期街机上著名的动作游戏，在MD上有非常出色的表现，本次复刻推出意义很大。

仍然是那几个身怀绝技的战士,仍然是那些经典的关卡,到了PS2上以后变得愈发华丽,但是这种动作游戏恐怕现在的新生玩家恐怕很难适应。可能像三国无双这类豪华爽快的游戏更有吸引力，总之这个游戏还是让那些喜欢怀旧的玩家自己去体验吧。

“这个凶”，这是所有还有记忆力的老玩家们见到该作的第一反应，这可是本编第一次知道SEGA这四个字母的启蒙游戏，本次的移植作了一定的效果强化，不过其实也是非常有限的UP，本作只能是怀旧兼帮助玩家了解街机游戏、世嘉游戏的历史。

世嘉FAN的话绝对不会没人知道当年绝对是被誉为经典的动作游戏，画面以及特效等等全都得到了全面提升，经过强化的魔法发动画面完全3D化的诸如什么巨龙、依夫里特的演出确实是魄力十足，老一代的世嘉FAN可以再次回来体验一下当年的感动吧。

相比前面一个可怜的《哈利》，《战斧》的复刻倒称得上是中规中矩,虽然画面强化但是没有失掉原来的味道,仅仅是魔法这些特效方面稍微的下了些心思,与角色等等取得了很好的平衡性,也就是说不会感觉某个部分十分突出。想怀旧的玩家可以弄一个来打一下。

## 2003年9月25日

### ENERGY AIRFOCE AIM STRIKE



机种：PS2
厂商：TAITO
类型：STG
媒体：DVD

TAITO出品的一款座舱飞行模拟类游戏，整体素质一般，不过对应该游戏的头戴眼镜倒是非常吸引人，有兴趣的可以试试。

一款看上去很普通的飞行模拟游戏，自己玩过以后觉得整体水平与早了很长时间发售的《皇牌空战4》相差很远。不过听完明人对本游戏对应的头戴眼镜介绍后，算是稍稍有点兴趣，然后明人报出了售价，立刻将盘永久封存……

TAITO的ENERGY AIRFORCE系列总是以专业的操作感和真实取材的画面吸引了那么一堆固定的FANS，本作的限定版中那款头戴式视窗镜非常的吸引人，所有的一切就是为了表现出一种虚拟机师的视觉感受，这也是做惯街机筐体的TAITI最擅长表现的。

游戏重点就是强调飞行员视觉的真实感，而为了达到这一震撼效果，本游戏确实是下了相当大的功夫，美国飞机制造商、飞机摄影师、航空杂志《航空迷》、日本航空自卫队等全都提供合作，甚至游戏中地形都是基于卫星照片制作而成，其效果自然惊人。

《ENERGY AIRFOCE》的最新作,本作最厉害的就是随游戏发售的头带眼镜,与游戏连动后只要玩家转动头部,头带中显示的游戏画面就会随着玩家的动作而转动,超级真实!不过这款头戴眼镜的价格足以购入三部GT操纵台(GT专用操纵台的价格为98000日元)。

## 2003年8月28日

### CIRCUS DRIVE



机种：XBOX
厂商：CAPCOM
类型：RAC
媒体：DVD

CAPCOM登陆赛车游戏市场后的一部作品，本作属于传统类型的赛车游戏，收录了大量的世界名车，同时也有驾照考取等设定。

对此游戏，风林曾说：“等游戏出了一定要第一时间入手正版！”结果不知道是由于游戏太令他失望还是负债累累，最终以不了了之收场。游戏整体感觉一般，里面充满了GT的影子，并且XBOX画面的优势没有在本作得到任何形式的体现。

CAPCOM为XBOX开发的又一款街道赛车游戏，游戏中出现的所有赛车全都是真实世界中现有的顶级跑车，游戏的画面非常精美写实，虽然在游戏过程中感觉到车体有些微微的飘动，总结了一下估计是和相对沉重的X手柄有关。

游戏中丰富众多的名车自然是卖点之一，这八十多部跑车中有一半是来自世界各地的名车，另一半则是可自由改装的车，并且藉由XB的机能画面素质很高。另外如果想继续深入体验驾驶乐趣的话，买一套XBOX专用震动驾驶盘最好不过了。

CAPCOM的街道赛车游戏,这款游戏的最大特点就是游戏中收录的87部跑车全部是世界上的顶级跑车,其中有40款车子是可以自行改造的。游戏的操作感很不错,根据车子速度的不同所反应出的回转半径也接近真实(当然,明人没有架照,资料都是靠看书的)。

SILVER

## 2003年9月26日

## SUNRISE WORLD WAR




机种：PS2
厂商：BANDAI
类型：SRPG
媒体：DVD

BANDAI公司《英雄谭》的续作，本作新增加了大量机体，收录的动画和人物角色也大幅增多，高达动画迷推荐。

集中了SUNRISE公司的几乎所有人气动漫资源，不过这个以机器人为题材的战略游戏与机战相比还是有很大的区别，光是这远远超过机战的登场机体数量就让本人脑袋大了好几圈，这个游戏还是推荐给狂热的高达动画爱好者吧。

又是学习机战关公战秦琼成功范例的火锅式游戏，登场的38部动画全都来自SUNRISE公司。全登场人物多达200人……终归在游戏中是热闹的要死，姑且不管游戏制作的如何，要把这一票人揉在一个剧本里本身就是非常夸张的大动作呢。

又是眼镜厂的机器人题材的SLG游戏，实在是头痛。稍稍试玩了一下就被明人骂做了白痴……游戏整体的平衡性感觉还是很不错的，而且据说本作中收录了数十部日本的动漫作品，而且登场的角色和机器都超过了180种，想必机器人FANS会高兴上好一阵子了。

《英雄谭》系列的续作，本作保持了BANDAI公司的一贯作风——登场作品持续增加，本作收录了38部日本动漫作品，登场角色达200人以上，登场机体也超过了180部，实在很夸张的数字。另：战斗系统再次进行了改动，与前作的战斗系统相比更加体贴了。

## 2003年9月26日

## 真·女神转生2




机种：GBA
厂商：ATLUS
类型：RPG
媒体：卡带

经典的真女神转生系列第二作在GBA上的复刻版，本作有SFC和PS版，此次的GBA版在系统上有一些小改动，系列饭斯推荐。

这个游戏在去年曾推出PS移植版，要不是PS版里面有上百个致命的BUG，这个GBA版根本就没有任何存在的意义。这个游戏算是让那些女神迷能在SFC时代后重新感受本作的魅力，希望这些经典的游戏都能在GBA上重现，售价500日元一个……

在GB上出现的正统的女神转生系列作，感觉在游戏中，资金的作用更加强调了（本来嘛。哪里不是靠钱混的），依旧是真·女神系列那种怪怪的诡异的让人全身酸酸的世界观设定，GBA的画面果然比起SFC来更有表现力了，此外联线交换系统也是游戏的一大乐趣。

天马行空般的世界观设定也算是此系列一向的卖点之一，比起以前SFC上的版本，本作在操纵性与迷宫质量上有所提升，不过在仲魔召唤系统上的改进总是让人产生钱不够花的感觉，利用通讯线还可以交换仲魔道具，甚至还会有些意外收获。

GBA平台的女神转生系列第二作，细节部分有些许改变，不过游戏整体还是女神转生的感觉。使魔召唤的系统变得更加依赖资金，实在是很过分的变动……世界观的设定有些前作的影子，不过被刻画得更为宏大……呃、或者说是诡异吧……^_^

## 2003年9月12日

## 真·女神转生 炎之书




机种：GBA
厂商：ATLUS
类型：RPG
媒体：卡带

GB版《真·女神转生 光之书暗之书》的续作，GBA版主要乐趣在于各种妖魔鬼怪的收集，传统的世界观色彩不是很浓厚。

本作与口袋妖怪和DQM等系列很相似，都是以收集各种怪物为主要乐趣，如果你想通过本作来体验并理解女神系列那深奥的世界观，那还是算了吧……2个不同版本的推出完全是为了骗钱，喜欢火焰的玩家还是选择这款吧，无奈……

是《真·女神转生光之书、暗之书》的真正续作，想来ATLUS还是想通过不断推出低成本的GBA女神系列，来再次掀起当年的仲魔收集热潮呢，不过本作在仲魔数量大大超过前作的同时在剧情的交代上薄弱了一些，炎之书篇主角的性格也刻划得很暧昧。

基本上就是前作《光之书》《暗之书》的续作，世界观也自然延续下来。整体感觉与恶魔之子差不多，只是剧情有些短略显遗憾，并且感觉遇敌率也稍微高了些，各种仲魔合体仍然是一大乐趣，并且仲魔种类也比前作增多从而刺激玩家的收集欲。

《光之书》、《暗之书》的正统续作，世界观、系统以及其他的设定方面都是延续前作，剧情部分明显没有前作丰富，这点有些遗憾。本作比较大的卖点就是在前作使魔的基础之上继续增加了新的使魔数量与种类，使魔的合体自然也是随之增加了。

## 2003年9月12日

## 真·女神转生 冰之书




机种：GBA
厂商：ATLUS
类型：RPG
媒体：卡带

GB版《真·女神转生 光之书暗之书》的续作，GBA版主要乐趣在于各种妖魔鬼怪的收集，传统的世界观色彩不是很浓厚。

本作与口袋妖怪和DQM等系列很相似，都是以收集各种怪物为主要乐趣，如果你想通过本作来体验并理解女神系列那深奥的世界观，那还是算了吧……2个不同版本的推出完全是为了骗钱，喜欢冰雪的玩家还是选择这款吧，无奈……

是《真·女神转生·光之书、暗之书》的真正续作，想来ATLUS还是想通过不断推出低成本的GBA女神系列，来再次掀起当年的仲魔收集热潮呢，不过本作在仲魔数量大大超过前作的同时在剧情的交代上薄弱了一些，冰之书篇主角的性格也刻划得很暧昧。

与《炎之书》相比系统上大体上差不多一样，所不同的是主角以及剧情路线，还有出现的仲魔种类以及顺序都有所差别。除了摸索仲魔合体的相性公式是一大乐趣外，新要素"卡片"的加入使得战术选择更加丰富。有条件要试试联线通讯。

就像《光之书》、《暗之书》一样，本作也是《炎之书》的姐妹篇，整体的系统、设定等等与《炎之书》基本相同。这两作中新增加的卡片系统让人感觉有些鸡肋的感觉，毕竟对战斗产生的影响不是十分大却又占据了很大的位置，令人感到诧异的设定……

## 2003年9月18日

## 侦探学院Q 名侦探就是你




机种：GBA
厂商：KONAMI
类型：AVG
媒体：卡带

以侦探学校学生为主人公的推理解谜游戏，游戏中采用了根据线索实际思考推理的"闪光系统"，此类游戏饭斯推荐。

游戏主角是一个初三学生，为了成为世界一流的侦探而考进了专门培养侦探的学校。游戏没有采用常规的指令循环系统，而是使用了必须根据线索实际思考推理的"闪光系统"。这样的新系统相信会吸引很多喜欢侦探的玩家吧。

原作动画就是以侦探推理为卖点的，所以这类游戏被制作成AVG简直是毫不费力，游戏中充满恐怖悬疑的气氛，大量的蝌蚪文对话也是对玩家的一大考验，如果对同期上市的漫画和动画有跟进的话，还是非常值得尝试一下这种由自己的手来推进故事发展的感觉的。

大人气推理漫画《金田一少年事件簿》的后续作品的游戏化，漫画中是一贯的恐怖、惊险、离奇的推理故事风格，但是游戏中却平淡了不少。灵活运用闪烁系统的话对推理有极大的帮助，但是游戏最大的障碍依然是语言不通的问题……

改编自动漫作品的侦探游戏，原作就是日本著名的推理漫画家……忘了是谁了，反正是他在《金田一少年事件簿》之后的新作，游戏整体还是一贯的惊险+悬念的风格，不过故事方面略显枯涩，在目前游戏业界的侦探游戏中只能算是一部中庸之作。

PLAYSTATION2

# 机动战士高达·相逢在宇宙

## MISSION MODE作战简报

■文/BC-01/H.A.·明人

**本篇研究是《相逢在宇宙》中MISSION模式含有重点要素的解析，希望能够帮助诸位培养出属于自己的最强机师。**

| PS2 | 厂商：BANDAI | 发售日：2003.9.4 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：6980日元 | 其他：—— |

继上次攻略后，本期明人为诸位详细讲解MISSION模式中的诸多重点，具体内容包括MISSION模式基础知识、全部MISSION资料、原创机师养成重点以及机师特殊能力一览。很多玩家都将本作中的MISSION模式视为鸡肋模式，但是很多人却不知道如果出色地完成MISSION模式所培养出原创机师的能力是远远超过那些默认机师的！来努力培养自己的最强机师吧！噢！

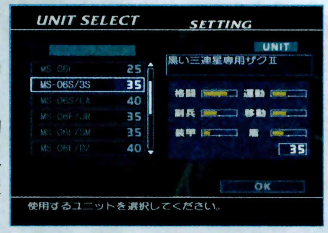
在MISSION MODE中所需要的不单单是玩家的驾驶技术，更重要的是计划：培养什么类型的机师；机师的各种能力分配；机师拥有的特殊技能等等，总而言之，一定要按照计划去培养机师，胡乱来的话只会弄出几只不论不类的东西出来。




↑这些就是原创的机师，联邦军、吉翁军双方各3名。能力没有差别。

### 基础知识 1 驾驶的机体有限制

在MISSION模式中驾驶机体选择为“FREE”时会根据机师现时的能力对可以驾驶的机体进行一定程度的限制。但随机的情况下与阶级无关，仅仅是从已经入手的机体中进行随机抽取而已。




←阶级太低的话「扎古」、「吉姆」等量产机体就会成为首选了。

阶级差别的机体（例）

| | 少尉 | 中尉 | 大尉 | 少佐 |
|---|---|---|---|---|
| 联邦 | ボール<br>ジム<br>ガンダンク | ジムキャノンII<br>ガンキャノン | ガンダム<br>ブルーディスティニー3号机 | G-3ガンダム<br>ガンダム5号机 |
| | **少尉** | **中尉** | **大尉** | **少佐** |
| 吉翁 | ザクI<br>ザクII<br>シャア专用ザクII | リック·ドム<br>ザクレロ | ギャン<br>ゲルググ | ガトー专用<br>ゲルググ |

### 基础知识 2 存在2个奖励

在MISSION CLEAR后得到的经验值，还牵扯到存在的另外两个奖励。一个是选择驾驶机体的“机体奖励”，所选择的机体性能越低所得到的奖励越高；另外一个是MISSION中满足特定条件后得到的“特别奖励”。在进行MISSION的时候一定要尽量取得这些奖励经验，即使任务获得的经验值不是很多，也可以通过这些奖励来提高经验值的。




↑如果对自己的驾驶技术有自信的话可以选择能力很低的机体出击。




↑特别奖励的条件通常与MISSION的目标不同。

## 原创机师的培养方法

**联邦军、吉翁军两方共同的重点一共有3点。**

### POINT 1 3种经验值的分类入手

MISSION CLEAR后获得的能力经验值种类包括：操纵、精神、体力三种。不同的机师特殊能力所需要的能力经验值是不同的，而基本能力所需要的能力经验值也会随基本能力增长而逐渐增加，在培养时一定要根据预先的计划所需要的能力不同，进行选择取得不同能力经验值系别的MISSION，当然，能够大量并平均的入手是最佳的培养方法。




↑目标是3种经验值全部可以获得的任务。



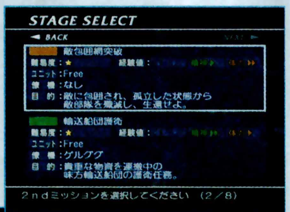

↓根据所增加的能力不同，也许在养成后还会有某项经验值有大量剩余。

#### 推荐的特殊能力

| | |
|---|---|
| NT | 会心一击率的提升以及翻滚时喷射槽的消耗减少是这个技能的最大魅力。在初期选择机师性格是设为“B”型性格就可以直接入手。 |
| 高速战斗 | 能够更加有效地利用游戏中相当重要的喷射槽并使其增长，追击敌军的时候十分有用的能力。同样在最初的时候能够入手。 |
| 情报分析 | 增加一定程度的锁敌距离。对于射击型的MS以及机师十分有帮助，不过对于格斗战有优势的MS以及机师似乎就没有太大帮助了。 |

### POINT 2 MISSION难度在于机体的选择

在随机选择机体的MISSION中要十分注意！即使MISSION本身的难度很低，但如果机体选择不当，同样会使MISSION变得很困难。相反的，在FREE选择机体的MISSION中，即使MISSION本身难度很高，也可以通过选择强力机体使MISSION更加简单，以上两点均牵扯到经验值获得的多寡：如果选择强力的机体就无疑是等于放弃了“机体奖励”的能力经验值修正，但是如果一味选择低能力机体的话，不要说奖励，甚至完成任务都会成为十分头痛的事情，关于这方面只有诸位根据自己所培养的原创机师现时的能力以及玩家自身的驾驶技术来决定。




→即使是1星的MISSION，机体选择不当也会变成地狱版的战场。




←自机是联邦军最强的Sフルバーニアン。任务的执行会变的超级简单，但同样获得的“机体奖励”也会超级的低。

### POINT 3 MISSION中首要目的是自机生还

在达成MISSION目的基础之前，首要目的是要做到敌机击坠以及自机生还。在必要的情况下还要有效的利用援护攻击，毕竟在高难度的MISSION中单独行动是非常危险的。



↑在输送舰护卫的MISSION中，单独进行是比较困难的，要适当的请求援护。

话虽然这么说，但是如果呼叫援护攻击的话同样有可能影响自机的击坠数，增援机体的击坠数在MISSION CLEAR后是不会结算在能力经验值中的，而且在激烈的对敌集团部队战斗中，援护机体的攻击很有可能扰乱自机的战斗节奏，大家还是看情况来决定吧。




←在请求援护攻击之后，自机能够更加有效地攻击敌机，记得一定要适当的运用。

HOW TO WIN　游戏研究所　MOBILE SUIT GUNDAM

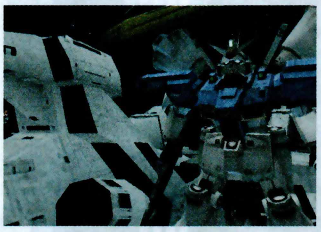
## 机师特殊能力一览

| 特殊能力名称 | 性格种类 | 效果 |
|---|---|---|
| NT Level 1 | － | 可以使用サイコミュ系统、会心一击几率提升2%、翻滚喷射槽消费－10%、多目标锁定速度UP |
| NT Level 2 | － | 可以使用サイコミュ系统、会心一击几率提升3%、翻滚喷射槽消费－10%、多目标锁定速度UP |
| NT Level 3 | B | 可以使用サイコミュ系统、会心一击几率提升5%、翻滚喷射槽消费－10%、多目标锁定速度UP |
| 勇猛 | A | 敌机击坠后SP槽增加速度上升 |
| 根性 | A | 受到HP最大值10%的攻击后SP槽上升 |
| 不屈 | － | HP为最大值1/3以下时SP槽上升率为2倍 |
| 软弱者 | B | HP为最大值1/3以下时SP槽上升率为1/2倍、机动修正+20% |
| 狡猾 | B | HP为最大值4/5以上时射击、格斗+20% |
| 自信家 | － | STAGE开始时SP槽储满1级 |
| 强运 | A | HP为0时有50%的几率复活 |
| 铁避 | － | 盾HP+50% |
| 补给 | A | 主兵装、副兵装的弹药填充时间半减 |
| 情报分析 | A | 锁定距离+20% |
| 高速战斗 | － | 喷射槽最大值+20%、回复量+20% |

| 特殊能力名称 | 性格种类 | 效果 |
|---|---|---|
| 一击 | － | 格斗攻击增加10%会心一击几率、伤害+50% |
| 熟练 | － | 驾驶消费值为45以下的机体时，射击、格斗、防御、机动修正+10% |
| 统率 | A | 己方全部僚机机师防御修正+10% |
| ムードメーカー | A | 3机出击时全员防御修正+5% |
| 连携 | A | 小队全员拥有“连携”能力的话STAGE开始时SP槽储满1级 |
| 辅佐 | B | COM操作时（敌机、僚机）以射击为主。 |
| 狙击 | － | 复数射击时对像为1机的话威力是通常射击的1.2倍 |
| 政治力 | － | 自身使用的机体消费值－10 |
| 工学知识 | B | 自身使用的机体消费值－5 |
| 野心 | － | 能力取得时的精神经验值消费－10% |
| テストパイロット | － | 能力取得时的操纵经验值消费－10% |
| 持久力 | － | 能力取得时体力经验值－10% |
| シタンドプレー | － | 单机出击时激动修正+15% |
| 读み | － | 复数射击数+1 |
| 战斗机乘り | － | 驾驶战斗机时，射击、防御、机动修正+10% |
| MA乘り | － | 驾驶MA时，射击、格斗、机动修正+5% |

## MISSION重点 联邦篇

联邦军最大特征就是可以驾驶的机体没有太多固定的系别。相对比较大的系别就是[高达]类的，攻击、防御以及机动都是平均性的强得一塌糊涂。需要注意的是MISSION中的[ルウム战役]，己方限定使用的机体是只可怜的セイバーフィッシュ。



↑在初期就可以驾驶[高达]，绝对不可能与[扎古]、[吉姆]之类陷入苦战。

## MISSION重点 吉翁篇

吉翁军可以选择驾驶的机体比较丰富，但是持有光线兵器的机体对机师阶级的限制都比较高，如果没有较高的阶级是无法使用的。另外，吉翁军的高性能机体中有很多都没有盾，耐久力不足实在是很头痛的问题，还是根据任务 内容来选择机体吧。




↑吉翁军最大的特征就是MISSION中对战舰战很多，一定要寻找战舰的死角。

## 联邦军MISSION资料

| MISSION名称 | 难度 | 系列 | 目的 | 特别败北条件 | 自机 | 僚机 | 奖励1 | 奖励2 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ルウム战役 | 1 | 总和 | 击沉敌ムサイ、チベ4只 | 限制时间OVER | FREE | セイバーフィッシュ | 无 | 无 |
| 要塞攻略 | 1 | 总和 | 在制限时间内攻击敌机 | 无 | FREE | フルアームーガンダム | 无 | 无 |
| 战舰强袭 | 1 | 操纵 | 敌舰队攻击 | 无 | FREE | NT-1 アレックス | 无 | 无 |
| 包围网突破 | 1 | 体力 | 敌MS50机破坏 | 无 | FREE | 无 | 无 | 无 |
| 混战 | 1 | 体力 | 使用格斗战将敌人全灭 | 无 | フルバーニアン | 无 | 无 | 无 |
| 输送船团护卫 | 1 | 精神 | 在限定时间内护卫己方コロンブス | 己方コロンブス全灭 | FREE | ジム・スナイパーII | 无 | 无 |
| 驱逐战 | 1 | 精神 | 击沉敌ムサイ3只 | 敌ムサイ战斗区域脱出 | ガンダム | ガンキャノン | 无 | 无 |
| 输送船团强袭 | 1 | 操纵 | 击沉敌パゾク2只 | 敌パゾク到达脱离区域 | ガンダム | ジム・スナイパーII | 无 | 无 |
| グラナダ强行侦察 | 1 | 总和 | 击沉敌チベ1只、全灭敌MS | 无 | フルアームーガンダム | ボールK型 | 无 | 无 |
| ルウム战役 | 2 | 总和 | 击沉敌ムサイ、チベ3只 | 限制时间OVER | セイバーフィッシュ | セイバーフィッシュ | 经过时间1分5秒以内 | 经过时间60秒以内 |
| 要塞攻略 | 2 | 总和 | 在限制时间内攻击敌人 | 无 | 随机 | フルアームーガンダム | 总和得分在80000以上 | 总和得分在950000以上 |
| 战舰强袭 | 2 | 操纵 | 敌舰队攻击 | 无 | 随机 | NT-1 アレックス | 总和得分在100000以上 | 总和得分在120000以上 |
| 包围网突破 | 2 | 体力 | 敌MS50机破坏 | 无 | 随机 | 无 | HP剩余60%以上 | HP剩余80%以上 |
| 混战 | 2 | 体力 | 使用格斗战将敌人全灭 | 无 | ガンダム | 无 | HP剩余70%以上 | HP剩余80%以上 |
| 输送船团护卫 | 2 | 精神 | 在限定时间内护卫己方コロンブス | 己方コロンブス全灭 | 随机 | ジム・スナイパーII | 目标的HP剩余60%以上 | 目标的HP剩余75%以上 |
| ソーラ・システム组み立て | 2 | 体力 | 移送4个ソーラーパネル | 时间OVER时未达成目标 | ジム・コマンド | 无 | 无 | 无 |
| 战舰航路确保 | 2 | 精神 | 移送20个障碍物 | 时间OVER时未达成目标 | ジム・コマンド | 无 | 无 | 无 |
| 战舰捕获 | 2 | 操纵 | 在ムサイ舰桥前接地点着陆 | ムサイ破坏&限制时间OVER | ジム・カスタム | 无 | 无 | 无 |
| 驱逐战 | 2 | 精神 | 击沉敌ムサイ3只 | 敌ムサイ战斗区域脱出 | 随机 | ガンキャノン | HP剩余65%以上 | HP剩余80%以上 |
| 输送船团强袭 | 2 | 操纵 | 击沉敌パゾク2只 | 敌パゾク到达脱离区域 | 随机 | ジム・スナイパーII | HP剩余80%以上 | HP剩余90%以上 |
| グラナダ强行侦察 | 2 | 总和 | 击沉敌チベ1只、全灭敌MS | 无 | ジム・スナイパーII | ボールK型 | 经过时间1分15秒以内 | 经过时间60秒以内 |

## 吉翁军MISSION资料

| MISSION名称 | 难度 | 系列 | 目的 | 特别败北条件 | 自机 | 僚机 | 奖励1 | 奖励2 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ルウム战役 | 1 | 总和 | 限制时间内防卫线防卫 | 5只以上突破 | FREE | ザクII | 无 | 无 |
| ソーラ・システム阻止 | 1 | 体力 | 击破控制舰（サラミス） | 限制时间OVER | ゲルググJ | ケンプファー | 无 | 无 |
| 战舰强袭 | 1 | 操纵 | 敌舰队攻击 | 无 | FREE | リック・ドムII | 无 | 无 |
| ブリティッシュ作战 | 1 | 总和 | 限制时间内3只破坏 | 目标破坏数未达成 | FREE | ザクII | 无 | 无 |
| 包围网突破 | 1 | 体力 | 敌MS50只破坏 | 无 | FREE | 无 | 无 | 无 |
| 输送船团护卫 | 1 | 精神 | 在限定时间内防卫パプア | 己方パプア全灭 | FREE | ゲルググ | 无 | 无 |
| 驱逐战 | 1 | 精神 | 击沉敌サラミス3只 | 敌战舰一定区域到达 | ゲルググ | アクトザク | 无 | 无 |
| 输送船团强袭 | 1 | 操纵 | 击沉敌コロンブス1只 | 敌コロンブス到达脱离区域 | ビグロ | ゲルググ | 无 | 无 |
| ペズンナンバーズ | 1 | 总和 | 击沉敌サラミス3只、敌MS全灭 | 无 | ガルバルディα | ガルバルディα | 无 | 无 |
| ルウム战役 | 2 | 总和 | 在限定时间内防卫线防卫 | 5只以上突破 | ザクII | ザクII | 总和得分在60000以上 | 总和得分在65000以上 |
| ソーラ・システム阻止 | 2 | 体力 | 击破控制舰（サラミス） | 限制时间OVER | 随机 | ケンプファー | 总和得分在55000以上 | 总和得分在65000以上 |
| 战舰强袭 | 2 | 操纵 | 敌舰队攻击 | 无 | 随机 | リック・ドムII | 总和得分在55000以上 | 总和得分在70000以上 |
| ブリティッシュ作战 | 2 | 总和 | 限制时间内3只破坏 | 目标破坏数未达成 | ザクII | ザクII | 1分10秒以内 | 1分以内 |
| 包围网突破 | 2 | 体力 | 敌MS50只破坏 | 无 | 随机 | 无 | HP剩余60%以上 | HP剩余70%以上 |
| 输送船团护卫 | 2 | 精神 | 在限定时间内防卫パプア | 己方パプア全灭 | 随机 | ゲルググ | 目标的HP剩余40%以上 | 目标的HP剩余70%以上 |
| 补给部队 | 2 | 体力 | 移送コンテナ5个以上 | 时间OVER时目标未达成 | 三连星ザクI | 无 | 无 | 无 |
| 战舰航路确保 | 2 | 精神 | 排除20个以上的障碍物 | 时间OVER时目标未达成 | ゲルググ | 无 | 无 | 无 |
| 战舰捕获 | 2 | 操纵 | サラミス舰桥前接地点着陆 | 击沉サラミス&限制时间OVER | ゲルググ | 无 | 无 | 无 |
| 驱逐战 | 2 | 精神 | 击沉敌サラミス3只 | 敌战舰一定区域到达 | 随机 | アクトザク | 总和得分在42000以上 | 总和得分在47000以上 |
| 输送船团强袭 | 2 | 操纵 | 击沉敌コロンブス2只 | 敌コロンブス到达脱离区域 | 随机 | ゲルググ | HP剩余70%以上 | HP剩余90%以上 |
| ペズンナンバーズ | 2 | 总和 | 击沉敌サラミス3只、敌MS全灭 | 无 | アクトザク | ガルバルディα | 经过时间1分20秒以内 | 经过时间1分10秒以内 |

GAMEBOYADVANCE

# 新约·圣剑传说

## 两期电软后的精粹研究

**本篇研究将继上次的攻略之后将剩余的研究部分一次性补完，希望各位能够更完美的完成这部游戏。**

| GBA | 厂商：SQUARE·ENIX | 发售日：2003.8.29 |
|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：5800日元 | 其他：—— |

新约，作为一款刚发售就让无数中国玩家为之疯狂的掌机游戏，除了优秀剧情与音乐外，应该还有许多撩人的要素。比如几乎完全继承的种植与锻造系统、各种隐藏要素、分支任务等等。而敌人出现的种类，甚至还会影响到游戏结局。小叶就在这篇研究里把它们一网打尽，与大家一起体验本作恢宏的手笔与气魄。

## A 精灵之谜

### 一、精灵辉石

| | |
|---|---|
| 暗の辉石 | メノス北方左上部的高台（飞空艇剧情后附近） |
| 光の辉石 | ガラス北边的高原处（神殿女神像附近） |
| 火の辉石 | 海底火山岩浆中心 |
| 水の辉石 | シーバ加入后（贤者帐篷附近） |
| 风の辉石 | 浮游岩の荒野（地下大河入口地图右下方） |
| 土の辉石 | トップル村大炮附近（要使用锤子才能拿到） |
| 木の辉石 | トップル村大炮场景左下方（要使用变小的道具才能拿到） |
| 月の辉石 | イシュ大炮上方墙上 |

### 二、精灵魔法

本作共有光、暗、月、火、水、风、土、木八种精灵，每种精灵共有八只。按主线剧情分别只能找到一只，剩下的只有靠玩家跑遍各地去寻找了。

精灵的数量越多，相应种类的魔法威力就越强，使用时消耗的MP也越多。得到所有精灵后，配合一定的称号，可以使出超强的全屏魔法攻击。

ビショップ……………………光精灵
ダークシャーマン（男）
ダークシャーマネス（女）……暗精灵
ネクロマンサー………………月精灵
メイガス………………………火精灵
グランディヴァイナ…………水精灵
セージ…………………………木精灵
アークメイジ…………………风精灵
ルーンマスタ…………………土精灵







### 三、全属性精灵入手法

1、剧情得到每种的第一只。
2、找齐全部精灵辉石后去ロリマ城解除封印，得到第二只(见分支任务详解）。
3、完成分支任务40。
4、完成分支任务48。
5、完成分支任务49。
6、完成分支任务27。
7、完成分支任务50。
8、集齐前边7只精灵后，晚上去ウェンデル大圣堂祈祷，可以得到对应天数的第八只精灵。




## B 强化装备

装备的强化，指用特定的道具增强其属性，并无特别之处；锻造则是用装备和材料打造出新的武器。比较而言，新装备的属性会大幅增强，可强化次数也有不同程度的提升，是得到最强装备的必经之路。

### 武器锻造系统终极补全·防具打造篇

**ヘルム（男主角限定）**

| ブロンズヘルム | 初期装备 | 效果 |
|---|---|---|
| マーブルヘルム | 大理石 | 风 、耐マヒ |
| アイアンヘルム | フォルセナ铁 | |
| スケイルヘルム | 鱼のウロコ | 水 |
| スチールヘルム | グランス铁钢 | |
| アイボリーヘルム | 象牙 | 火、 耐パワー下降 |
| ロリマーヘルム | ロリマ 圣铁 | |
| リザードヘルム | トカゲのウロコ | 月 、耐魔法防御下降 |
| アルテナヘルム | アルテナ合金 | |
| マイアヘルム | マイア铅 | |
| フォシルヘルム | 化石 | 土 |
| ミスリルヘルム | ミスリル银 | 耐沉默 |
| ハルコンヘルム | オリハルコン | 光 |
| ドラゴンヘルム | 龙のウロコ | 火 、 耐火ダルマ |
| クリスタルヘルム | クリスタル | 全、 耐魅了 |

**ハット（女主角限定）**

| オークハット | 初期装备 | 效果 |
|---|---|---|
| コットンハット | トップル木棉 | 风、耐スピード下降 |
| ハリィハット | ひいらぎの木 | 水 |
| シルクハット | サルタン娟布 | 火、 耐毒 |
| バオバブハット | バオバブの木 | 土 |
| レザーハット | 兽の皮 | |
| エボニーハット | コクタン | 火 |
| ヘンプハット | ジャドヘンプ | 月 、耐能力低下 |
| アシュハット | トネリコの木 | 风 |
| ディオンヌハット | ディオンヌの木 | 木 |
| クロコハット | ワニ皮 | 耐雪ダルマ |
| ミスルトウハット | やどりぎ | 木 |
| フォシルハット | 化石树 | 暗、耐黑暗 |
| シェルハット | 铁甲兽の革 | 耐石化 |
| ドラゴンハット | 飞龙の革 | 风 |
| フェルトハット | アルテナフェルト | 全、 耐混乱 |

**アーマー（男主角限定）**

| ブロンズアーマー | 初期装备 | 效果 |
|---|---|---|
| ボーンアーマー | 兽の骨 | 木、 耐眠り |
| アイアンアーマー | フォルセナ铁 | — |
| スケイルアーマー | 鱼のウロコ | 水 |
| スチールアーマー | グランス铁钢 | — |
| オブシダントアーマー | 黑曜石 | 土、耐物理防御下降 |
| ロリマーアーマー | ロリマー | 圣铁 — |
| スネークアーマー | ヘビのウロコ | 水 |
| アルテナアーマー | アルテナ合金 | |
| マイアアーマー | マイア铅 | |
| ダークアーマー | 黑い骨 | 月 |
| ミスリルアーマー | ミスリル银 | 耐魅了 |
| ハルコンアーマー | オリハルコン | 耐沉默 |
| ドラゴンアーマー | 龙のウロコ | 火 、耐火ダルマ |
| ハレーアーマー | ハレー | 陨石 陷阱 |
| クリスタルアーマー | クリスタル | 全、 耐魅了 |

## ローブ（女主角限定）

| オークローブ | ヒロイン初期装备 | 效果 |
|---|---|---|
| コットンローブ | トップル木棉 | 风 耐スピード下降 |
| ハリィローブ | ひいらぎの木 | 水 |
| シルクローブ | サルタン绢布 | 火、 耐毒 |
| バオバブローブ | バオバブの木 | 土 |
| レザーローブ | 兽の皮 | – |
| エボニーローブ | コクタン | 火 |
| ヘンプローブ | ジャドヘンプ | 月、耐能力低下 |
| アシュローブ | トネリコの木 | 风 – |
| ディオンヌローブ | ディオンヌの木 | 木 – |
| クロコローブ | ワニ皮 | 耐雪ダルマ |
| ミスルトゥローブ | やどりぎ | 木 |
| フォシルローブ | 化石树 | 暗、耐黑暗 |
| シェルローブ | 铁甲兽の革 | 耐石化 |
| ドラゴンローブ | 飞龙の革 | 风 |
| フェルトローブ | アルテナフェルト | 全、耐混乱 |

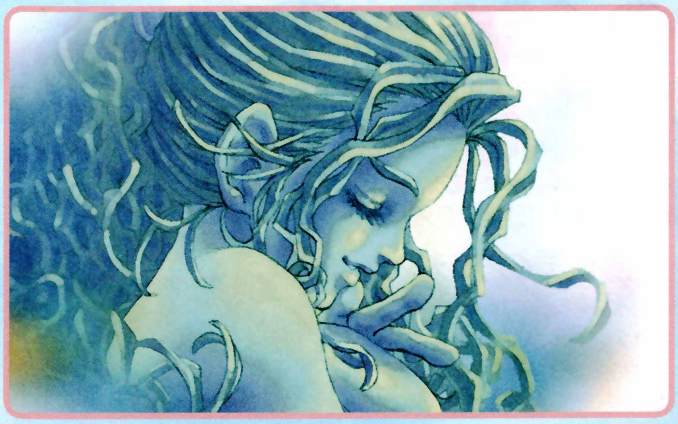
## ブーツ（男主角限定）

| ブロンズブーツ | 初期装备 | 效果 |
|---|---|---|
| ボーンブーツ | 兽の骨 | 耐眠り |
| アイアンブーツ | フォルセナ铁 | – |
| リザードブーツ | トカゲのウロコ | 月 、耐魔法防御下降 |
| スチールブーツ | グランス铁钢 | – |
| アイボリーブーツ | 象牙 | 火、 耐パワー下降 |
| ロリマーブーツ | ロリマー圣铁 | – |
| スネークブーツ | ヘビのウロコ | 水 |
| アルテナブーツ | アルテナ合金 | – |
| マイアブーツ | マイア铅 | – |
| ペダンブーツ | ペダン石 | 月、 耐能力低下 |
| ミスリルブーツ | ミスリル银 | 耐沉默 |
| ハルコンブーツ | オリハルコン | 光 |
| ドラゴンブーツ | 龙のウロコ | 火、 耐火ダルマ |
| アンクブーツ | アンク陨石 | 暗 |
| クリスタルブーツ | クリスタル | 全、耐魅了 |

## C 种植系统全览

本作的种植系统并不十分复杂：每天最多种植8次，且根据精灵日的不同产生不同的种植效果。一般说来，在月、水、风之精灵日，会得到强化防具的果实类道具；而在火、木、土之精灵日则收得强化武器的野菜类道具。在以下种植作物中，スペードバジル和フィッシュフルーツ两个道具尤为重要。前者不但可以大幅度增强武器的攻击、命中，更重要的是可以增加属性攻击的发动率；而后者可以提高防具的防物理属性和属性防御力，乃强化装备的必备终极道具。



| 原料组合 | マナ祷告日 | 月之精灵日 | 火之精灵日 | 水之精灵日 | 木之精灵日 | 风之精灵日 | 土之精灵日 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| まるい+まるい | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース |
| まるい+ちいさな | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース |
| まるい+だえんの | マスクイモ | さいころいちご | マスクイモ | さいころいちご | ドッキリマッシュ | さいころいちご | マスクイモ |
| まるい+ほそながい | ツノガイニンジン | ドッグピーチ | ツノガイニンジン | ドッグピーチ | ツノガイニンジン | ウリぼうスイカ | ツノガイニンジン |
| まるい+ひしゃげた | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース |
| まるい+ひらたい | マスクイモ | さいころいちご | マスクイモ | さいころいちご | マスクイモ | さいころいちご | マスクイモ |
| まるい+おおきな | ツノガイニンジン | ドッグピーチ | シャチナス | ドッグピーチ | ツノガイニンジン | ドッグピーチ | ツガイニンジン |
| まるい+とげとげの | パンプキンボム | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース |
| ちいさな+ちいさな | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース |
| ちいさな+だえんの | サンタリンゴ | サンタリンゴ | ハニーオニオン | サンタリンゴ | ハニーオニオン | サンタリンゴ | ハニーオニオン |
| ちいさな+ほそながい | タコオレンジ | タコオレンジ | ひまわりコーン | シューズビワ | ひまわりコーン | タコオレンジ | ひまわりコーン |
| ちいさな+ひしゃげた | イカレモン | イカレモン | イルカキューリ | イカレモン | スペ　ドバジル | イカレモン | イルカキューリ |
| ちいさな+ひらたい | サンタリンゴ | サンタリンゴ | ハニーオニオン | サンタリンゴ | ハニ　オニオン | サンタリンゴ | ハニーオニオン |
| ちいさな+おおきな | タコオレンジ | タコオレンジ | ひまわりコーン | タコオレンジ | ひまわりコーン | タコオレンジ | ひまわりコーン |
| ちいさな+とげとげの | イカレモン | イカレモン | イルカキューリ | イカレモン | イルカキューリ | イカレモン | ハートミント |
| だえんの+だえんの | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース |
| だえんの+ほそながい | アルマジキャベツ | バネバナナ | アルマジキャベツ | バネバナナ | アルマジキャベツ | バネバナナ | アルマジキャベツ |
| だえんの+ひしゃげた | マキガイカブ | とけいパイン | マキガイカブ | マンモスマンゴ | マキガイカブ | マンモスマンゴ | マキガイカブ |
| だえんの+ひらたい | ハリネズミレタス | ロケットパパイヤ | ハリネズミレタス | ロケットパパイヤ | ハリネズミレタス | ロケットパパイヤ | クジラトマト |
| だえんの+おおきな | アルマジキャベツ | バネバナナ | アルマジキャベツ | バネバナナ | アルマジキャベツ | バネバナナ | アルマジキャベツ |
| だえんの+とげとげの | マキガイカブ | マンモスマンゴ | マキガイカブ | マンモスマンゴ | マキガイカブ | マンモスマンゴ | マキガイカブ |
| ほそながい+ほそながい | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース |
| ほそながい+ひしゃげた | すずぶどう | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース |
| ほそながい+ひらたい | ドッグピーチ | ドッグピーチ | ウンリック | ドッグピーチ | ツノガイニンジン | ドッグピーチ | ツノガイニンジン |
| ほそながい+おおきな | サイメロン | タコオレンジ | ひまわりコーン | タコオレンジ | ひまわりコーン | タコオレンジ | ひまわりコーン |
| ほそながい+とげとげの | バネバナナ | バネバナナ | アルマジキャベツ | バネバナナ | アルマジキャベツ | バネバナナ | アルマジキャベツ |
| ひしゃげた+ひしゃげた | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース |
| ひしゃげた+ひらたい | マスクイモ | さいころいちご | マスクイモ | さいころいちご | マスクイモ | さいころいちご | マスクイモ |
| ひしゃげた+おおきな | ハニーオニオン | サンタリンゴ | ハニーオニオン | ビーダマンベリー | ハニーオニオン | サンタリンゴ | ハニーオニオン |
| ひしゃげた+とげとげの | イルカキューリ | イカレモン | イルカキュ　リ | イカレモン | イルカキューリ | イカレモン | イルカキューリ |
| ひらたい+ひらたい | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピ　ス | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース |
| ひらたい+おおきな | マンモスマンゴー | マンモスマンゴー | マキガイカブ | マンモスマンゴー | マキガイカブ | マンモスマンゴー | マキガイカブ |
| ひらたい+とげとげの | ロケットパパイヤ | ロケットパパイヤ | ハリネズミレタス | ロケットパパイヤ | ハリネズミレタス | フィッシュフルーツ | ハリネズミレタス |
| おおきな+おおきな | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース |
| おおきな+とげとげの | すずぶどう | ネコアンズツノガイニンジン | すずぶどう | ツノガイニンジン | すずぶどう | ツノガイニン | ジン |
| とげとげの+とげとげの | ユリグリンピース | すずぶどう | リグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース | すずぶどう | ユリグリンピース |

### サンダル（女主角限定）

| オークサンダル | 初期装备 | 效果 |
|---|---|---|
| コットンサンダル | トップル木棉 | 风、耐スピード下降 |
| ハリィサンダル | ひいらぎの木 | 水 |
| シルクサンダル | サルタン绢布 | 火、耐毒 |
| バオバブサンダル | バオバブの木 | 土 |
| レザーサンダル | 兽の皮 | － |
| エボニーサンダル | コクタン | － |
| ヘンプサンダル | ジャドヘンプ | 火 |
| アシュサンダル | トネリコの木 | 月、耐能力低下 |
| ディオンヌサンダル | ディオンヌの木 | 木 |
| クロコサンダル | ワニ皮 | 耐雪ダルマ |
| ミスルトウサンダル | やどりぎ | 木 |
| フォシルサンダル | 化石树 | 暗、耐黑暗 |
| シェルサンダル | 铁甲兽の革 | 耐石化 |
| ドラゴンサンダル | 飞龙の革 | 风 |
| フェルトサンダル | アルテナフェルト | 全、耐混乱 |

### グローブ

| オークグローブ | 初期装备 | 效果 |
|---|---|---|
| レザーグローブ | 兽の皮 | － |
| ブロンズグローブ | メノス铜 | － |
| リザードグローブ | トカゲのウロコ | － |
| バオバブグローブ(男) | バオバブの木 | － |
| クロコグローブ | ワニ皮 | － |
| ロリマーグローブ | ロリマー圣铁 | － |
| スネークグローブ | ヘビのウロコ | 水 |
| シェルグローブ | 铁甲兽の革 | 耐石化 |
| アルテナグローブ | アルテナ合金 | － |
| ディオンヌグローブ | ディオンヌの木 | － |
| ミスリルグローブ | ミスリル银 | － |
| ハルコングローブ | オリハルコン | 光 |
| ドラゴングローブ | 龙のウロコ | 火、耐火ダルマ |
| ヴィネックグローブ | ヴィネック陨石 | 暗 |
| クリスタルグローブ | クリスタル | 全、耐魅了 |

## D 全分支任务详解

本作的分支任务,都记载在サボテン君的日记里,在事件累加完成的情况下,必须反复种植仙人掌屋才能看到其他事件。前17个日记为剧情自动取得,18以后为支线任务。

### [道具屋のチラシ]

– MISSON 18 –

ウェンデル村的道具屋里，和主人谈话接受分发传单的任务。接受传单NPC的位置如下。**白天**：女神像旁三人；喷泉旁四人；强化屋内




一人；女神像旁的民家内一人；道具屋内一人；宿屋内一人。**黄昏**：喷泉旁一人。夜晚：女神像旁一人；宿屋右边房间一人。

### [金ぴかの骑士]

– MISSON 19 –

与ウェンデル宿屋的骑士对话,找到金剑后交还，得到アナグマ金币。（小叶：飞空艇剧情前必须完成）

### [祈 り]

– MISSON 20 –

得到7个同属性精灵后，在对应属性日夜晚，去ウェンデル大教会祈祷可以得到第八个精灵。

### [银のナイフ ]

– MISSON 21 –

与ウェンデル宿屋右上角的ドワーフ对话接受。去强化屋与ドワーフの２人对话后,去道具屋对话获得。




### [名タンテイ登场]

– MISSON 22 –

可以使用大炮后，在黄昏前往ウェンデル大圣堂自动接受。盗贼**三次位置如下**：夜里强化屋下方的建筑之间；黄昏外的道具屋里；清晨（小叶：宿屋睡觉后的时间）的强化屋里。之后与圣堂内的老奶奶对话，得到可以缩小的道具“ちびっこハンマ ”。

### [グランス兵からの指令]

– MISSON 23 –

清晨去ウェンデル宿屋，与グランス兵对话接受。晚上在中央民家有剧情，第二天白天回去与之交谈，得到アナグマ金币。（小叶：飞空艇剧情前必须完成）

### [教会の役目]

– MISSON 24 –

可以使用大炮后，去ウェンデル大圣堂送10个“ぱっくんチョコ”




给男孩得到アナグマ金币，最多交换5次。

### [魔族の血 ]

– MISSON 25 –

夜里前往トップル村宿屋，与2楼ブラッシー３世对话接受，得到10个后可以得到一个“アナグマ金币”

### [お父さんはどこに?]

– MISSON 26 –

与トップル村道具屋小孩对话接受任务。分别去下列地点收集情报：ウェンデル村强化屋，“ドワーフ”；メノス村的右下民家与化屋；デビアス馆中“デビアスの部屋”；イシュ，右下男子。此后，在任务46完成后与ロマリ右房男子对话。回トップル村得到“アナグマ金币”。




### [女神の祝福]

– MISSON 27 –

得到10个某属性精灵币后，分别在特定条件下前往各处。

**光精灵**：マナ祷告日、白天、滝の小屋外；

**暗精灵**：マナ祷告日、黑夜、







ウェンデル市大圣堂入口；

**月精灵**：月之精灵日、ウェンデル市宿屋左边屋子；

**火精灵**：火之精灵日、黑夜、ビンケットの馆；

**水精灵**：水之精灵日、ぱっくんの z；

**木精灵**：木之精灵日、ガイアの洞穴；

**风精灵**：风之精灵日：男女主角邂逅之地上方的黄金女神像前；

**土精灵**：土之精灵日、ガイアの颜。

### [陨石マニア]

– MISSON 28 –

メノス道具屋与男孩对话，可以用陨石交换道具。

具体如下：ジャコビニ陨石交换アルテナフェルト或化石树；ハレー陨石交换化石或飞龙の革；アンク陨石交换龙のウロコ或オリハルコン；ヴィネック陨石交换ミスリル银或クリスタル。

### [续·金ぴかの骑士]

– MISSON 29 –

完成任务19后，与メノス强化屋的骑士对话接受。在村外找到金甲后获得アナグマ金币。

### [い罪]

– MISSON 30 –

在メノス宿屋与右上角的トーマ多次对话接受送黑い假面的任

务。如果在ウェンデル道具屋卖掉，可得到三个アナグマ金币；安全送还后则只有一个金币的报酬，但只有如此才能使此任务显示在サボテン君的日记里。

## [8つのコイン]

– MISSON 31 –

与メノス化屋的デンキチ对话接受收集精灵币的任务，得到アナグマ金币，位置如下。

**光精灵币**：ウェンデル海岸；
**暗精灵币**：毒雾の谷；
**月精灵币**：禁断の矿坑；
**火精灵币**：海底火山；
**水精灵币**：沼の洞穴；
**木精灵币**：滝の洞穴；
**风精灵币**：ウェンデル海岸；
**土精灵币**：ビンケット周边。




## [话し相手]

– MISSON 32 –

与メノス宿屋2楼左边老头最后对话，在对话中选第二项，剧情后与剩下的人对话，获得アナグマ金币。

## [续々·金ぴかの骑士]

– MISSON 33 –

连续完成任务19和29后，与骑士对话接受。在ジャド沙漠找到其失落的道具后完成，获得アナグマ金币。

## [お届けもの]

– MISSON 34 –

与メノス右下方民家大妈对话接受。与デビアス之馆的ブリジット对话后，回去得到サメイロン。

## [レジスタンス]

– MISSON 35 –

与ジャド道具屋的コートニー




对话接受任务。在夜里去メノス道具屋，把信交给カート，再回到ジャド交还回信。反复两次后任务完成。

## [取り立て人走る]

– MISSON 36 –

与ジャド道具屋左下女人对话接受，5人分别为：ジャド右下教8字舞老人；道具屋左方民家女子；强化屋男子；左下民家男子；デビアス之馆的プリシオ。得到アナグマ金币。

## [无限の回廊]

– MISSON 37 –

与ジャドの右下老人对话接得，解开8字舞谜后回去对话，得到アナグマ金币。

## [最后の金ぴかの骑士]

– MISSON 38 –

完成任务19、29、33后，在グランス城与骑士对话后，打倒シャドウナイト完成任务，得到アナグマ金币。

## [武器屋の注文]

– MISSON 39 –

与イシュ市强化屋左下的ドワーフ对话接受，得到5个左右フルーツ后，送给它得到アナグマ金币。

## [暗の商人]

– MISSON 40 –

夜间去イシュ的宿屋，可以在对应精灵日里，用3个精灵币换得相同属性得精灵一个。




## [7贤者]

– MISSON 41 –

イシュ道具屋中与ショフコフ对话接受，在与朋友的联机通信（アミーゴ）次数超过一定数值后得到道具，可以召唤对应贤者。5次：召唤セルヴァ；10次：召唤ボキール；15次：召唤トート； 30次：召唤ロシオッティ；50次，召唤オールボン；7次：召唤ガイア；100次，召唤マチルダ。

## [月のしずく]

– MISSON 42 –

与イシュ强化屋男子对话接受，在ガラス沙漠得到“月のしずく”后,可以获得アナグマ金币或1000G。

## [新米冒险者]

– MISSON 43 –

与イシュ道具屋男子对话得到カンクン鸟の羽，再次对话后可以卖给附近的男子，得到アナグマ金币。

## [药の材料]

– MISSON 44 –

与イシュ宿屋老爷爷对话接受，在沙漠打倒“回虫ブブ”后得到アナグマ金币。

## [アナグマの值段]

– MISSON 45 –

在晚上与イシュ宿屋前的商人对话，花4万G买到“アナグマ”，回仙人掌屋，可以养育宠物。




## [孤独な老人]

– MISSON 46 –

打倒マリリス后，与ロリマ右边屋子的孤独老人对话，选是。之后回仙人掌屋，再回去对话完成。

## [なくしもの]

– MISSON 47 –

打倒マリリス后，与ロリマ左边屋子的カズ对话。如果此时身上有精灵辉石，即可解放之中精灵的力量。

## [冰原のジュジュツシ]

– MISSON 48 –

打倒マリリス后，再次进入カラ山脉。可以用10个精灵币换得相同属性的精灵。

## [精灵救出]

– MISSON 49 –

在任意精灵等级达到30之后，出入仙人掌屋时能随机接受任务。任务目的也是随机，完成下列一种即可。

**光精灵**：ビンケットの馆女神像前的房间；
**暗精灵**：封印の洞穴；
**月精灵**：デビアスの馆；
**火精灵**：海底火山；
**水精灵**：地下大河；
**木精灵**：滝の洞窟；
**风精灵**：グランス城，进入结界之前不远的场景；
**土精灵**：奇岩山山顶。



## [ふるえるハート]

– MISSON 50 –

在特定时间，前往相对应的女




神像祈祷。

**光精灵**：マナ祷告日、清晨、バットムの洞穴入口银像；
**暗精灵**：マナ祷告日、黑夜、イシュの市宿屋银像；
**月精灵**：月之精灵日、黑夜、ジャド市入口前银像；
**火精灵**：火之精灵日：白天、前往ガイアの　路上的银像；
**水精灵**：水之精灵日、白天、沼の洞穴BOSS前的金像；
**木精灵**：木之精灵日、黑夜、滝の洞穴出口的金像；
**风精灵**：风之精灵日、白天、ビンケットの馆下方广场的银像；
**土精灵**：土之精灵日、清晨、イシュ市宿屋银像。



■文/叶灵

PLAYSTATION2

# 世界足球 胜利十一人7

**用最简单直观的形式来为大家讲解WE7中那些细致深入的每一个角落。**

| PS2 | 厂商：KONAMI | | 发售日：2003.8.7 |
|---|---|---|---|
| | 类型：SPG | 价格：6980日元 | 其他：对应BB |

五大联赛正在热火朝天地进行，众多世界球星的表现有好有坏，舍甫琴科状态依然神勇，到截稿时候已有5球入帐，而同队队友里瓦尔多则宣告下岗。中国女足的表现仍然让人揪心，个人觉得现在的女足非常像1998年的德国队，只是没有像比埃尔霍夫这样大器晚成的英雄。

■责编 MASCAR

## WE7传球技巧综合谈

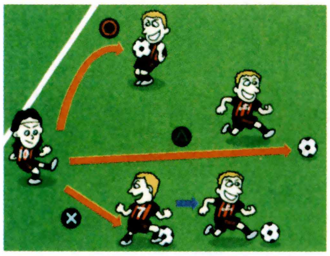
# 一场足球比赛的真正精髓所在

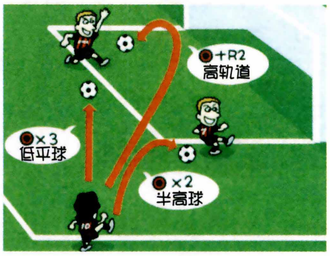
### CHECKPOINT 01 不同按键传球效果一目了然

WE7的传球主要是由○、×、△三个基本键位和RL键的组合来完成，在一场比赛中，90%的传球都可以靠○、×、△三个键来完成。下面的两张图非常直观地为大家演示了WE7中最为常用的几种传球效果。（关于传中的详细介绍请参考电软第119期）



←球员的惯用脚对传中的影响很大，游戏中要注意。





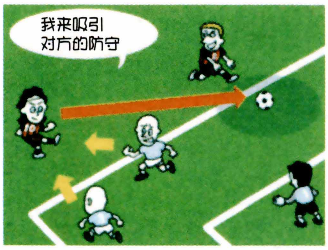

### CHECKPOINT 02 两个重要的原则

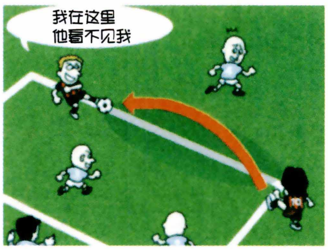
#### 向对方防守的薄弱区域传球

在一般人的足球理念中，往往都会认为正在控球的队员是最有威胁的人。不光是我们这些普通玩家，就算是世界上最优秀的那些后卫，也会在这个理念的驱使下，身体不由自主地向控球队员移动…往往会有2个甚至更多的防守球员同时被带球队员吸引，那么这时我们需要的传球空间就出现了。特别是在比赛中对付那些经常使用□键夹击防守的玩家，灵活地贯彻这个原则可以说是取得进球的关键。

#### 巧妙地利用防守队员的视线

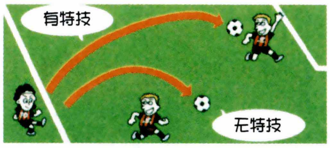
从PS2时代的WE作品开始，KCET逐渐在游戏中加入了球员视线范围的设定，最初该设定只是体现在禁区内混战，门将视线被挡导致丢球等一些细节上，在WE7中此设定被大大强化。在比赛中经常出现防守队员后面的球员高速插上，而前面的防守队员无动于衷的现象。所以，在本作中，利用对方球员的视线范围传出有威胁的传球，成了玩家需要掌握的新技巧，相信经过大量实战的经验，会慢慢地找到感觉。

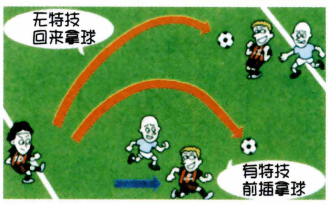



### CHECKPOINT 03 飞び出し特技与传球的关系

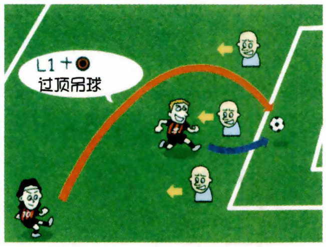
拥有该特技的球员几乎都是那些速度见长的前锋，一旦本方中场组织者拿到球，他们就会不顾一切地前插，虽然他们的努力往往会让边裁举起手中的旗子，但是一旦被他们突破便是绝好的射门机会。




拥有该特技的球员在进攻跑位上与普通前锋有很大不同，你不要指望着他们能回撤接球，给他们传球要把你的想象力发挥到极至，经常使用△键传直塞球以及L1＋○键的过顶球会有相当不错的效果。

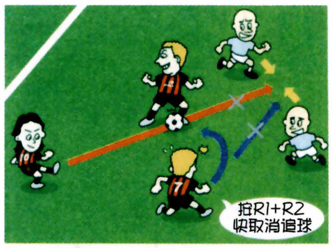
在对付那些使用造越位防守玩家的时候，要坚决让你的锋线队员前插，不要怕越位带来的后果。

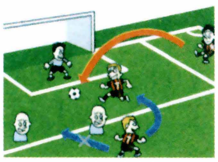


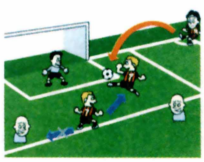

### CHECKPOINT 04 利用取消追球来获得进攻机会

在WE7中，当本方球员追球的时候按下R1＋R2键即可以取消追球，虽然这个设定在以前就有了，但是大家除了避免一些不必要的带球出界之外还用它来作甚呢？其实这个设定在进攻中可以发挥很大的作用。

众所周知，随着游戏的AI水平大幅度提高，想在游戏中轻松地传球穿越对方的防线越来越困难，有的时候需要更为灵活的跑位才能创造出机会。相信大家在游戏中都遇到过这种情况，就是像下图这样，传球和跑位的路线被对方看穿，如果按照正常路线向前跑的话肯定要被对方球员阻截。这时你可以按下R1＋R2键取消自动追球，控制球员变换跑动路线，从另一个方向拿到皮球。在进攻中可以利用这个设定来创造出射门机会，下面的两个图都是通过及时地变换跑动路线，从而得到进攻的机会。大家可以在游戏中逐渐找到感觉。





## 2002年韩日世界杯1/4决赛 经典战例NO.1 巴西:英格兰

巴西队在上半场临近结束的时候，利用一次快速反击将比分扳平，一直表现很出色的英格兰队后卫在此球中出现了比较明显的防守失误。这是一个漏人失误造成的典型失球。



↑ 先是罗纳尔迪尼奥利用一个双脚晃动的假动作(游戏中按R2键的那种)，将阿什利科尔晃倒。



↑ 坎贝尔和里奥·费迪南德此时都在注意防守中路的突破，而对旁边插上的里瓦尔多视而不见。



↑ 罗纳尔迪尼奥将球分给里瓦尔多，此时坎贝尔虽然已经上前封堵，但为时已晚。



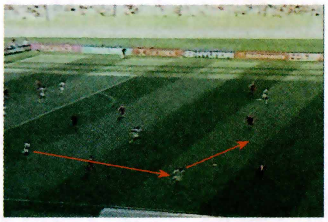
↑ 里瓦尔多用左脚推射远脚破网。

## 2002年韩日世界杯小组赛 经典战例NO.2 塞内加尔:丹麦

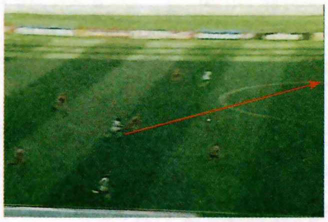
塞内加尔队将比分扳平的那个进球，充分体现了整体传球配合的威力，是一个经典的快速反击，后来被世界杯官方评为本届杯赛最佳进球，希望大家在WE7中也能打进这样的球。



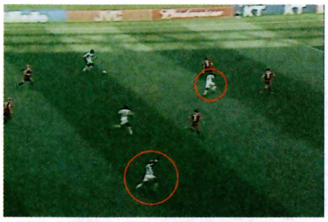
↑ 首先，塞内加尔的后卫在本方后场将球断下。



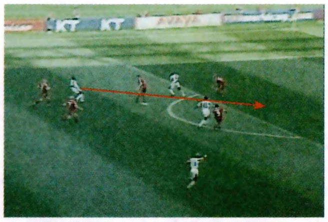
↑ 然后迅速将球传给前方的迪乌夫，迪乌夫没有盘带，而是用脚后跟直接横传给了中路的迪奥。



↑ 迪奥同样没有犹豫，一记精准的低平球长传，把球交给了本队的组织核心法迪加。



↑ 迪奥在传球后积极地向前奔跑，本方左路的那名前锋队员，已经吸引了2名丹麦队防守队员。



↑ 中路的迪奥只有一名球员对他进行盯防，法迪加及时将球塞向中路的空当。



↑ 迪奥利用身体和速度的优势得到皮球，脚外侧推射得手。



# 防守意识设定图解,用集体的力量瓦解对方的进攻

## 个人防守意识设定

个人防守意识有3种：区域防守、保护和盯人。其中盯人需要进行单独的设定，一定要把对方最有威胁的那名球员盯死，拥有“盯人”特技的球员会有很好的效果。另外两种请参考下面的图解。

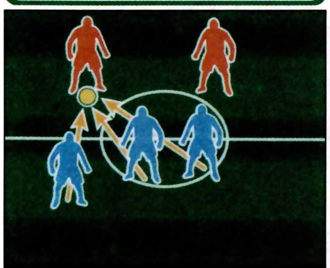


## 团队防守体系设定

团队防守体系有3种:平行、拖后和自由人。比赛中运用较多的是前两种,在派兵布阵的时候要注意本方后卫的位置属性,拥有SW和LIB的队员是比较重要的,同时“DF统率”特技对于造越位战术也有着很大的影响。

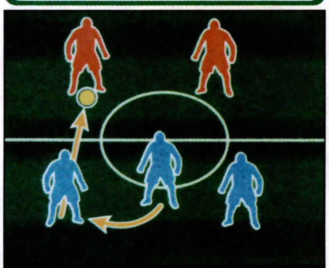


### 区域防守



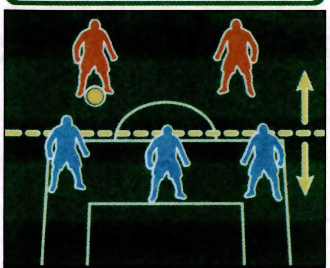
对方拿球的时候本方防守队员利用人数优势进行夹击，对付控球能力较差的玩家效果很好，但要小心对方的传球转移。

### 保护



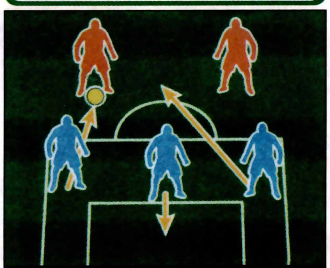
一名队员上前逼抢，旁边的队员把位置补上，适合4后卫或5后卫的防守体系，3后卫体系很容易造成中路的空当。

### 平行



后卫线近乎于平行战位，优点缺点都不是很突出，比较适合于造越位。

### 拖后



中路有一名队员拖后防守，两侧的队员上去逼抢，防守的效率很高，但是比较被动，不利于打反击。


春を買い
満たされる欲
幾千夜
買えぬは心
人は知らざり
侍道2
WAY OF THE SAMURAI 2


PlayStation 2

# 2004年全年预订优惠开始了

**凡邮购A、B中的一种即赠40CM高大仙人掌召唤兽一只**

**A、订阅2004年全年《电子游戏软件》235.20元(9.80元×24期)**

**B、订阅2004年《电玩新势力》+《动感新势力》212.20元**

**(8.80元+8.80元)×12期**

## 预订须知：

1、邮购全年杂志者免收邮寄费。
2、以上两种邮购全年的读者将做为首批VIP读者对次世代联盟出版的所有出版物及游戏周边产品予以特别优惠。具体优惠办法将随时通知。
3、以上杂志价格如有上调，读者不需承担任何上涨费用。价格如有下调，杂志社退款或赠送等值产品或留做备用金供读者选择。
4、可以跨年度续订，赠品不变。
5、中间无论何种原因退订，只须将杂志社赠送之大仙人掌召唤兽寄回杂志社即可办理。
6、以上条款的解释权在次世代传媒联盟。

**接受汇款日期：2003年10月10日——12月10日止**




邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919

# 一个月没见，窜成40公分高了！



日本原产仙人掌召唤兽售价3000
日元（约合人民币200元）



电软编辑与赠送的召唤兽实样合影，
可以当枕头拉！价格……没有卖的！



# 新CD上市！

# 电玩动漫经典珍藏金曲CD大邮购



**吉卜力动画主题曲CD**
● 简称：吉卜力
编号 C01




**最终幻想1-10交响CD**
● 简称：FF1-10
编号 A01




**樱大战珍藏CD2**
● 简称：樱2
编号 B01



**动漫歌曲精选集CD**
● 简称：动漫精选
编号 C02




**樱大战珍藏CD**
● 简称：樱大战
编号 A02




**高达经典名曲珍藏CD**
● 简称：高达
已售完
编号 B02




**寂静岭珍藏音乐CD**
● 简称：寂静岭
编号 C03




**恶魔与天使珍藏CD**
● 简称：恶魔天使
编号 A03




**最终幻想X-2珍藏CD**
● 简称：FF12
编号 B03



**KONAMI游戏金曲集CD**
● 简称：KONAMI
编号 C04




**红宝石MTV CD**
● 简称：红宝石
编号 A04




**最终幻想XI珍藏CD**
● 简称：FF11
编号 B04



**街霸3音乐精选集CD**
● 简称：街霸3
编号 C05




**超时空要塞珍藏CD**
● 简称：超时空
编号 A05




**合金装备本质珍藏CD**
● 简称：合金2
编号 B05




**王国之心音乐精选集CD**
● 简称：王国之心
编号 C06




**动漫电玩金曲集CD**
● 简称：动漫金曲
编号 A06




**任天堂全明星交响曲CD**
● 简称：任天堂
编号 B06

CD定价：6元/张（免收邮费）
**优惠办法** 一次性购买5张及以上的读者可享受5元/张的优惠！

**注意事项** 请注明您要的CD简称及编号以便我们能正确寄出您要的音乐CD(只写编号亦可)
例如：FF1-10(A01) 樱大战(A02) 合金2（B05）

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部（邮资免取）邮编：100011 联系电话：010-64472177、64472919

# 次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技




掌机迷第五弹乘胜出击，全彩掌机迷+游戏VCD+DIY不干胶游戏贴纸，并有多项奖品抽取

## 掌机迷(5)

■开心价：10.00元　已出版




动画欣赏与导购资讯，动画媒体新势力，令人惊叹的爆发力。拿出两小时，爽快一个月。

## 动感新势力8

■定价：8.80元(双光盘)　已出版




国内第一盘动画金版MTV，最经典的十余部动画MTV加同名CD加完美中外歌词对照，收藏价值极高。第二版蓝色封面爆卖中！

## 动感新势力 金版MTV第二刷

■定价9.80元(双光盘)　已出版




银字黑色超酷外包装盒，双光盘展示FF十五年光辉岁月。超可爱仙人掌召唤兽及海报说明书。

## 最终幻想典藏纪念

■定价20.80元(含挂号费2元)　已出版




国内第一本有份量的游戏设计与开发专著，作者均毕业清华，目前在美国专攻游戏动画。本书内容由浅入深，通俗与提高并举，游戏迷必看必备

## 游戏的设计与开发

■定价50元　已出版




2003年美国E3展实录，42部即将问世的游戏大作，每部都是今年游戏商战的最强火力。

## 电新DVD4

■定价10.00元　出版热卖中

## 电玩动漫经典CD

| | |
|---|---|
| A01 最终幻想1-10 | B01 樱大战2 |
| A02 樱大战 | B02 高达经典名曲(已售完) |
| A03 恶魔与天使 | B03 最终幻想X-2 |
| A04 红宝石MTV | B04 最终幻想XI |
| A05 超时空要塞 | B05 合金装备本质 |
| A06 动漫电玩金曲集 | B06 任天堂全明星交响曲 |

(邮购详细办法见本期广告页)

电玩新势力银版MTV　6.80元

电玩新势力红宝石MTV　8.80元

### 电玩新势力DVD

第1辑(极少量存货，需求速购)、第3、4辑(最新出版)　每本10.00元　(第2辑已售完)

### 动感新势力

2003年第2期单光盘　6.80元

第3、4、5期(少量)双光盘　8.80元

注：动新第6、7、8期已全部售完

### 电玩新势力

第12期(单光盘6.80元)。第13期(双光盘10元)。第15、16、21、22、23、24期(9月7日出版)，双光盘8.80元。其余各期已售完。

动感新势力金版MTV(第二刷)　9.80元

樱大战典藏纪念　15.00元

### 电子游戏软件

2003年3、4(少量)、7、8、9，每期8.40元。13期(动漫金曲CD)14期(街霸音乐精选)15期(王国之心CD)16期(VCD+特制团扇)17期(足球CD)18期、19期(史克威尔经典音乐CD)9.80元

注：电软2003年第1、2、5、6、10、11、12期已售完

### 游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

2003年新游戏批评19辑(9月中旬出版)6.50元

掌机迷2、3、4、5　10.00元

邮购地址：北京安外邮局75信箱　发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919　邮资免取

特别提示：《生化危机典藏纪念》即日起停止邮购，请勿汇款、以前邮购继续有效。

# 电玩大展不敢不看 闯关族的家

天下玩家 笑谈人生 家长会

好支持任天堂的问题秃头联络办公室 game@gameach.com 问题编辑/风林

**本期的制作比较紧张，距离结稿就剩一天了，风林真是有点起急。不过急归急,做起来没有一颗平常心是不行的。尤其是像闯家这样文字堆出量的栏目，听着罗比或者陶zhe的音乐，总是不自觉地能够找到很多字句顺泻的思绪。其实木头是个记性很差的家伙，每次做完了闯家都忘记了做的内容是什么，结果杂志一出版就抢着先看自己的栏目，还津津有味，绝对是有些自恋的嚼字狂……**

找我看这里 北京安外邮局75号信箱 闯关族的家/风林（收）100011 ninclub

## 电软招牌大菜的可怕绝杀

木头 如果有时间的话，我真的想做很多事情。自己在放假前夕设计了很多活动，但到最后却发现一件也没做成……懒在家里抱着DVD狂看……前几天有些冲动，差点把自己刚买的PS2转手，估计是抽风了……最后醒过味来才发现这简直是天所不容，幸亏自己觉醒的早，不然还真不知道又要做出什么后悔的事情来呢……现在心态恢复了，游戏依旧是我的最爱，依旧。

电软榨取计划十万个为什么 7

## 年度预订，先下手为强

2004年度杂志邮购预订就要展开了。大家可能已看到这期的广告，大致意思就是订一年《电软》或订一年的《电新》加《动新》,则赠送一个40公分长的仙人掌召唤兽（这次能当枕头了！），并免收全部邮费。

《最终幻想典藏纪念》附送的仙人掌召唤兽受到广大玩家的热烈称赞，甚至可以说许多人就是冲着仙人掌召唤兽才买《FF典藏》的。不少读者欣喜之余表示，仙人掌召唤兽太可爱了，不过要是再大一些就更好了。因此这次特意为2004年度杂志邮购订制了40公分长的大仙人掌召唤兽,以满足大家的愿望。这可是任何地方都买不到的啊!

除此之外，预订全年的读者还有些好处。从今年的情况看，读者得到的实惠比最初承诺的要多得多。据风林所知，大仙人掌召唤兽定制数量有限,喜欢的读者还是早点下手，以免像《最终幻想典藏纪念》一样被SORRY。

另外，订2003年全年和半年杂志的读者的CD宝将于10月底以前寄出，挺精致的，不会失望。

## 《FF典藏纪念》将出DVD版？！

《电软》19期(9月10日出版)我们就公示《最终幻想典藏纪念》已全部售完,停止邮购。可不知什么原因，有不少读者“置若罔闻”，仍旧寄钱邮购。仅9月26、27两天，杂志社即收到54份邮购《FF典藏》的汇款单,发行部只好一一退款。这不但给发行部造成不必要的麻烦，更使读者也蒙受了邮费等损失，真是双输。发行部通过我转告大家：一、注意看《电软》的邮购信息。二、“服从命令听指挥”（笑），无论如何，谢谢广大读者对我们的信任和支持。

有不少读者和发行商要求加印《最终幻想典藏纪念》。特工黄表示，因为已有出版《最终幻想典藏纪念》DVD版的计划，所以决定不加印。希望DVD版出来时，大家能捧场。关于DVD版的具体出版时间，风林亦不清楚，抱歉。

## 木木的每期另类变态相册




恶魔城归来。不过据说实际打过体验版的朋友表示——一般。恶魔城的3D游戏木头个人是不甚看好的。不知道实际发售后销量又能如何。

## 网站筹办需要人

忘了哪期风林讲过次世代传媒联盟要开办网站。后来因为没有什么具体消息，风林也不便再说什么。最近此事已确定：（一）网站大约会在年底前开通。可以肯定的一点是不设论坛。是怕花钱？怕小编不务正业？头头对论坛有偏见？具体原因风林还真说不清。不过以特工黄的个性，要么就不干，要干就一定会认真。所以风林认为网站一定会有模有样,要不然不会拖这么多年。现在卖冰棍都有网页了（笑）。（二）现在网站正在招人，在北京报纸上已经登了招聘启事。招聘对象一是网站设计、美工。二是网站编辑管理。有相关工作经验，熟悉游戏的会优先考虑。不过风林总觉得光招北京的有点不合理，外地有才华的一样应该吸纳。特工黄、AKIRA不都是外地人吗？待遇嘛，《电软》一向工资是比较高的，应该没问题吧。所以一向锥处囊中的毛遂快点自荐。记得《集中营》时代一招人就是“通辑令”，真有意思，风林就是作为“通辑犯”自首的。现在还有些杂志发布“通辑令”,没意思。可惹人注目的新办法,风林也缺乏创意。能想出来的只有“一经录用,月薪10万”(笑)。

## 《动感新势力》牛气十足

最近AKIRA主编的《动感新势力》成了大牛股,牛气冲天。《金版MTV》再版，《动新》6、7、8期已停止邮购。2—5期也是朝不虑夕。《动新》在腾飞中。

风林一向看好AKIRA（崇拜），觉得AKIRA根本不是潜力股的问题，《动新》的牛气应该在预料之中。只不过做了7期以后才大展鸿图让风林有点意外。风林在此讲一句心里话，喜欢动画的读者一定要看《动新》，对动画不了解，不太有兴趣的读者一定买《动新金版MTV》，看后你一定会对动画刮目相看，你才知道什么叫“精品”。

最近动画展挺热闹。10月2、3日在武汉有个动画展。日前接到通知10月23—28日在青岛有一个“漫画卡通产业论坛艺术周”（名字挺长），活动也挺丰富，有什么“产业报告及投资论坛”、“动画教育及技术论坛”、“卡通产业市场论坛”、“数码技术发布”…还有，还有就是吃饭挺多的（笑），中国人嘛！



# 神游机

**■任天堂大陆家用主机『神游机』正式发表！任天堂自产中文游戏陆续推出……■任天堂正式宣布将现行主力硬件GC降至99美元，硬件价格战最低底线达成！！■任天堂家用&掌上新硬件现全力开发中，全力阻击索派！！■『神游机』购买金条后备充足，两部购入预定，至胜方休！！！！**

## 1 不是广告的错……

风林最近还好吗？看了这么久你们的杂志，我想应该发表点意见了，咳、咳……

最近，你们改版改了好几次了，有的改得还不错，比如“家”，起码有个家的样子了，这是我们这一派的避风港；有的吗…就不怎么样了，比如广告。虽多送了几页纸，但全成了你们为自己扔的广告，气死我了。本来像“傻子日记”、“点心铺”、“莱茵之声”等一些好的东西都可以保留下来的，却被广告占去了，难道读者不重要了吗？对了还有那些画，有几张不错，但未免大了点吗，读者们的信也有点少了，是你们没有登，还是寄信的少了？如果人不够，信看不过来的话可以让刚去的那个叫黄金1C的帮忙嘛！你们在写攻略或报道新游戏时能不能公告一些RPG游戏中的战斗画面，因为本人喜欢ARPG和战斗系统是ACT的RPG类游戏，帮一下这个小忙应该可以吧，风兄。

我想通过“家”认识一些笔友，风兄能成全我的愿望吗？因为我们镇上（本人是半个农民），只有我一个人读你们的杂志，而且好玩游戏的那几个人都在玩《传奇》或是私服，还有CS，本人不是很喜欢电脑游戏，所以……（山东　张克成）

■张读者有的说的挺对，但木头并不同意全部。比如广告。如果没有广告的宣传，谁晓得木头心血炮制的《掌机迷》是个什么样内容的本本呢？还有本社推出的其他产品，如果没有及时的广告宣传的话，不仅是杂志社，对于很多读者来说也是极大的损失。话说回来，《掌机迷》最近势头渐猛，搞得好多同行大不高兴，牢骚不少。木头敢笑，少话些别人，多做些自己，才是正路，要不真可要被别人拿掉饭碗才算。木头也懒得把时间花在无聊的斗嘴上，好自为知请。

## 2 勇敢点吧……孩子

怎么这样子？！

今年的开学是吾今年当中最倒霉的日子！开学的第二个星期五（03年9月12日）——晚自习，马上上课了，我想把我最LOVE的GBA从书包放进抽屉里，也没想玩，刚好被TEACHER LOOK！OH，MY天！完了！我当时就没了魂！随后就马上写了一份比方文山还好的检讨书给老师，可却换来一句：“毕业后还给你”！要不叫家长来拿！我的眼泪就……本以为再过2天就买《掌》了的，可是现在看见“GBA”心里就像刀割一样。当时我看了《家》中有一位朋友和我一样时，我就很同情他，唉！同是天涯沦落人啊！

林兄，你说TEACHER还会给我吗？我想潜入办公室里……（广西桂林　黄维）

■根据木头的耳闻目染和亲身体验的经历来看，你的GBA有80%的可能会XX……虽然是黄读者做的不对，不过木头还是劝你赶快向家人承认错误，把机器拿回来的好，起码心安些。据了解，最后到毕业也没能拿回来的例子已经不少了……

## 3 确是近亲！

十分感谢上次对我的回答！上次说希望PS2快过时，实在冒犯了。因为如果现在拿2000个硬币买PS2太夸张了吧……1、听风林兄的教诲（不能硬件BUG刨除），于是想起自己修过SS和DC的手柄，就操起螺丝刀拆了DC……里面景象触目惊心，除了满眼MADE IN CHINA外，光驱竟无一螺丝固定在主机上，就这么放着！于是乎，我取出已作存钱盒的原装坏SS，下俩螺丝往DC上一装，玩Z、D均OK。此除说明DC、土星一家亲外，是否说明该DC为翻新机？2、有人说DC现在是恋爱专用机，难道DC不出除恋爱之外的GAME了？3、风林推荐的DGGAME16款的确有很多我玩过且觉PERFECT，可惜寻不到Z版啊！4、对NGC兴趣大增，请问一个ACT、STG、MUG也迷生化的玩家，NGC是否合适？

这次就问这么多。上次当我看到自己的名字时，高兴得不行啊！太感谢风林了！望闯家越办越好！（贵刊CD水平极高，可否考虑一下月轮和白夜的那张OST？），就到这里，再见吧！（江苏　冯宽）

■你的DC看来被人狠命蹂躏过！倒霉的螺丝居然都不留一个，确是某些波士下手过狠所至。翻新不翻新，其实已无所谓，毕竟我们强调很长时间了，大家在买的时候应该心理准备充足才是，区别就在于奸商下手狠到什么程度了。

目前SEGA系主机基本上只作为个人收藏而存在。DC勉强还有几个零星的少女游戏出（18禁改），还有最近推出了一款名气尚缺的射击游戏，奄奄一息。其实DC好游戏不缺，像前期木头给的十六游戏名单，个人就以为各个是精品，如果能够在犹如过眼烟云的游戏盘片山海中保持平常心，想来木头今后也就没有必要再做这些“老游戏推荐赏”了。找准自己要打的那款游戏才是最重要的，而对于那些迷茫于游戏发售目录中的玩家，我们还有为其指点方向的必要。至于解决不了正版的问题，木头觉得若是真爱游戏的话，在无能为力的情况下，好好体会银碟也无不可，只要确实认真对待游戏就好。

而对于GC，却正当旺年。冯读者提出的动作射击皆是GC的代表类型。玛丽乔伊，斑鸠式神，这些游戏的锋芒盖其他硬件根本不成问题。惟有音乐游戏GC尚缺。

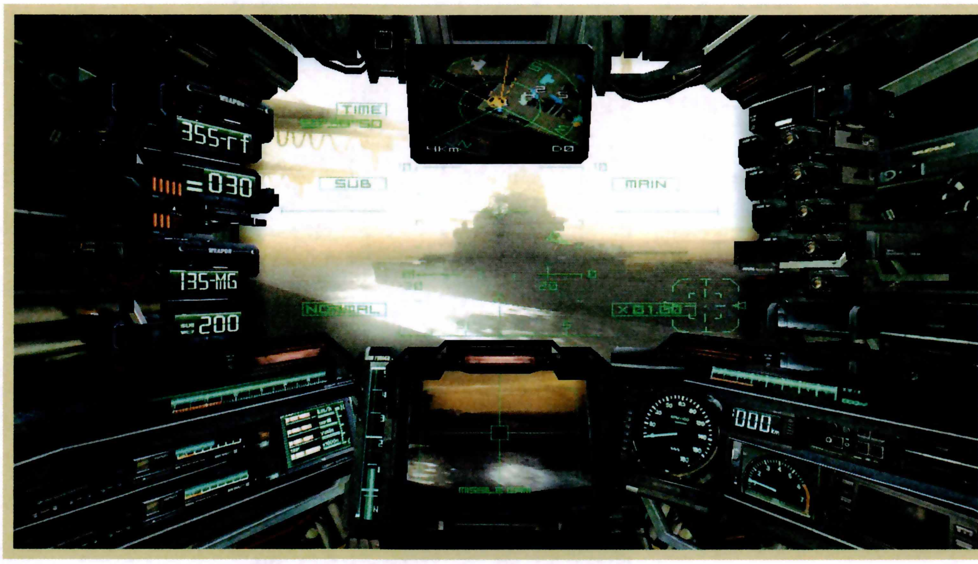
## 4 多功能不可取！

想问你个小问题，之前在《电软》上看过一则广告，是和明32位游戏机，兼容CD/VCD/MP3/PS游戏碟。请问这部机与PS相比性能如何？值得买吗？本人可是缺铁的玩家，一年打不了几个游戏，次世代主机我一台也没有，这次是家里的VCD机坏了，所以想VCD机和PS游戏机一齐买罢了，请回答哦。快到十一了，祝有个长假吧。（广东湛江　陈昱东）

■凡事求个“专”字，电器更是如此。总不能说，您腰缠万贯买了大背投就可以省下音响的钱，该买的东西得买，在这上面省钱不可为。

很多朋友都抱怨自己PS2坏的快，自己却玩儿了命的抱着机器放盗版DVD，不“爆机”才怪。游戏机就是游戏机，分工要明。虽然厂商给主机增添了很多“这那”的功能，但这些噱头实在只是一些无聊的涨价借口而已。

另外，就那些国产的攒装货，实在是耻的狠。改个机器玩人家日本的游戏就告诉是国产主机……前段时间推出过的某台“中国第一台xx位主机”现今也没有动静了……这样的“中国特色”要不得。



## 5 多功能不可取!

这已经是给你写的第N封信了（笑），这一次小弟我真是遇到了难处，全靠风兄你帮忙了。

小弟来自湖北，到北京当兵已经快一年了，但由于是新兵，所以无法外出。在一次一次忍受不看《电软》的折磨后，我终于暴走了（汗），学习snake前辈，成功地捧回了2003年16期《电软》。等看过后才知道有《FF系列典藏纪念》和《游戏的设计与开发》这等好东东，光是看封面就已经让偶流口水了（班长：好脏啊，给我滚出去写！），回想这一年，小弟已经错过了很多很好的东西，想去汇款估计行不通，因为上次是小弟用豹的速度狂奔而回，只用了5分钟才没被发现。如果等到小弟可以正大光明出来时，估计两本好书早已绝迹江湖(不是限量发行就是不接受订单，好痛苦啊…)所以请风林兄给小弟想想办法，给小弟指一条明路，小弟真是走投无路了啊！如果能有充分的时间外出，一定用特快邮件购买，可是…（企图谋害连长中，请勿打扰。）（北京 钟浩）

■……………………………风林怕是也帮不上忙了。《最终幻想典藏纪念》和《游戏的设计与开发》皆已停止邮购，目前杂志社也没有存书可支，卖得精光。摇头中……………………………………

## 6 杂侃……

好久没给《电软》写信了，因为现在的时间太少了，连玩游戏的时间都没有，就更别说写信了。

《电软》现在变得很华丽，但却不耐看了，最爱看的仍然是新闻、GAME点评等一些栏目，建议多增加一些新闻的页数。《电击收藏》很不错，但仍有待改进，至于CD就不用期期都送了吧，改送一些海报什么的也不错嘛！老是送就没什么意义了，再者有很多CD我都不喜欢，像高达、寂静岭等专辑，拿回来都没什么用！现在的CD好像随便找一张来凑数似的！希望今后能减少一些攻略页数，多增加一些较有深度和内涵的文章，像以前的叶展、王俊生君的文章，好像现在都很少看到他们的身影了。

PC正版《鬼武者》已入手一星期了，却还没时间玩，因为近期一直在看DVD，下星期准备入手《潜龙谍影2》PC正版（这名字没“合金装备”听着亲切）。以后如果生化系列再次移植PC的话，我也一定会买正版！因为我感到PC正版的价格还是可以接受的。如果以后PS2、XBOX、NGC的中文软件价格在一百元以下的话我认为还是可以接受的。当然大作可以再贵一些。

其实本来想买一部PS2的，但因为时间实在太少了，只好年底再说吧！不过话又说了回来，现在对PS2的机能实在是太看不过去了，如果GC或XBOX上能有PS2上那些经典游戏的话，我一定不会考虑PS2的。说到这里倒是想问一下风林兄，你认为PS2模拟器最迟要到什么时候才可以正常玩游戏，我认为明年应该就差不多了，那样我就不用再考虑PS2了，我会买一台NGC，因为上面有我最爱玩的《生化》系列！

其实现在经常玩的游戏是用街机模拟器的《圆桌骑士》，尽管已经这么多年但我仍然推崇其为ACT的至尊，甚至现在的《鬼武者》都无法超越它的那种战斗感觉。大期待3D化的第二代中！（不知卡氏是否有计划推出其续作？！）

另外12人街霸也是在下的最爱，请问风林兄PC上有无《街霸3度冲击》的模拟器（街霸3有街机版吗？）。我一直在市面上找不到DC的模拟器卖，请问在何处可下载，模拟程度如何？希望能在贵刊上刊登一篇有关DC模拟器的详细文章，拜托！（广东深圳 赵宏伟）

■ 不知道大家觉得“神游”的软件定价如何，虽然目前还有很多情况不清，但木头认为48元刷游戏一次已经是很不错了。

其实在中国要为游戏软件来定价是非常困难的事情。尽管有了PC的“28”标准，但实际上这样做的后果就是软件公司吃不饱，消费者也未必买帐。

对于软件的价值，目前很多人的认识还都停留在盗版的成本上。而这样下去无论是对软件商还是玩家来说都是无益的。有时候真是觉得可笑，正版软件居然要自降身价与盗版竞争，后果显而易见，包装掉了档次，内容毫无水准……倒真的是和盗版有一拼了。

前天木头买了正版的《大块头有大智慧》的DVD，起价15元，很公道。虽然包装有够烂稀，但看在可以第一时间一饱眼福就不在乎这么多了。但没想到开头的强制广告居然有6、7分钟之多，完全将看碟的兴致扫飞，怒火充头，狠不得将碟撅碎（每次看都要先看一遍垃圾广告，实在是要命）。但冷静下来细想却觉得自己理亏。

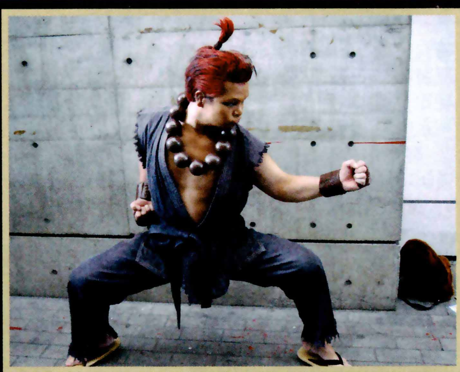
要实惠还要最好，这便宜确实没有两头占的。




### 热卖的窍门

作者/江勇







## 7 不可不答

我是一个13岁的《电软》读者，这是我第一次给“家”写信，写信的目的是为了请教您几个问题：1、我对掌机十分痴迷，所以准备买一台，您认为是邮购好些，还是亲自去买好些？2、像我这样年龄的人，对于什么类的游戏最适合？3、您认为一人玩游戏的时间，最好是多久？憋了这么长时间没敢说出的话，今天说了出来，真是心情舒畅啊！（湖北 赵忍冬）

■ 1、亲自买，请瞧准SP；2、传统的动作射击游戏，但要特别避免一些有过度血腥暴力的游戏即可。不过掌机上的动作游戏一般都是比较健康的，赵读者可以放心游玩；3、木头打游戏看心情，心情好打的时间就长。有说法是打一小时休息一刻钟，但真打起来怕是控制不住时间了就……

# TOKYO 2003 游戏展最现场采景特辑

特派记者：周众屹
展会协力：孙　逊

匆匆忙忙，东京展就这么交错而过，回过头来似乎并没有什么在自己的头脑中划出痕迹的惊喜爆出，难道这一传统游戏大展真的已经开始步入没落的深谷？千万不要，起码在木头抽身亲往前还是不要的好。

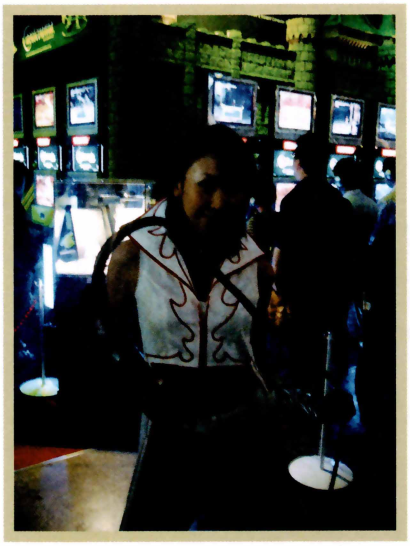
这次亲自到场的是木头的两位好友，他们用自己的辛勤汗水与不怕挤死的敬业精神感动着远在北京老巢的某个人，其中有礼品的重磅诱惑，当然更多的是亲口描绘的惟妙诉说。




◀堪称本次展会COSPLAY中最经典的一对组合，比去年的“背箱蛇男”只过不逊。从装束到道具，都十分专业，让人印象深刻。这样水准的打扮估计真是只有日本才能看到哦。看过前几期闯家的读者都知道木头最想扮丧尸了，自以为论敬业不会比这两位差。

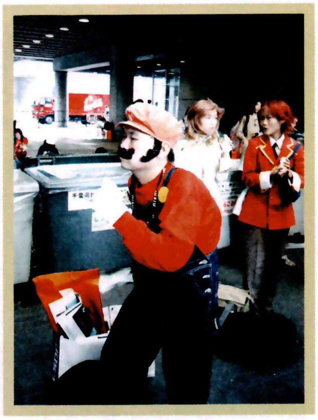
▼排球的泳衣在本届展会上也有的卖，身材高挑的比基尼MM……





让人看完后就有些精神恍惚的皮鞭女，来自KONAMI“恶魔城”展区。本届展会的招待小姐总的说来水准还是不错的，虽然有些大妈级的搀杂其中，但慧眼的记者还是抢到了不少靓丽MM的养眼美照。倒是历年都有上佳表现的微软招待小姐本届的素质特别一般，除了身材上比较突出外，外表都有让人萌生噩梦之感……算了算了，每次都是把话题撤到美女身上，完全没有照顾到未成年读者的感受嘛～～后面不谈美女了，大家看看，木头顺道说说与游戏有关的比较好罢……还请读者谅解……





据记者说，上面这位大叔让人看完后实在有扇嘴巴子的冲动。木头一看，很专业嘛！本届展会任天堂头头岩老板在第一天发表了讲话，公布了中国主机“神游”，令人振奋。虽然没有大规模的展出，但是任天堂还是在某个角落里借名发表了不少情报。比如那个酷酷的SDGC，真不错。






渴




上边这位"伊库"组合，还光着脚丫子哦～据说地上有点扎……每次COSPLAY都成为TGS的一大看点，而本届似乎倒有点展内无料展外报的感觉，游戏展真正有意思的试玩不多。不是需要大排长龙等上几个小时来体验五分钟，就是游戏早就以盗版的形式横行国内，看着都够了……另外，这次公布的原创游戏也不够分量。而且大部分都是在E3展上亮过相的游戏，BIO甚至连新影像都没有给出……有些厂商不在状态，心不在焉。

## 中国玩家也有份

本届东京展记者们还遇到了不少中国朋友。有的是在日本留学长住，有的是特意去展会一行，比如左边这两位MM(虽然照的有些虚了……)。也算是给国人增光了吧。





# 从高考到大一
# 高考冲刺最珍贵的游戏时光

正式开学已有一段时间了，但清华园虽大，与我在游戏上有共同语言的人却没有一个！

这里是一个电脑完全压制游戏机的地方。学校里你若不用电脑便寸步难行，因而电脑游戏也就完全占据了人们的心。同学中有许多人，一张嘴就是各种网络游戏或PC上的RPG，另有许多人是山沟里来的特困生，每天看他们咬一口干粮喝口凉水地念书，我就无地自容到想把PS2卖掉给人家添两件衣服。总而言之，同前者谈起足球，回答便是FIFA，谈起RPG，回答便是《轩辕剑》，谈起网络，便是Coanter strike，完全没有游戏机上的WE、FF这些大作的影子（其实我也不玩许多大作的）。我真是欲哭无泪啊！同后者就更惨了，我得先问他们是否知道什么叫游戏机。

在清华要想混下去，就要改变立场吗？当然不！游戏机游戏是我奋斗的事业,我不会忘记我同游戏相伴,同电软相伴走过的这些年。我初读电软是98年了，看着这5年的大变化真是非常高兴。而电软在我最需要时，指导我游戏事业的方向,时间就是去年，高三总复习前的暑假。

我当时非常矛盾的，眼看高考要来，游戏是否停止？但偶然的机会我看了电新第7期的MTV，浏览中我虽被这个大作精美的制作和动听的歌曲深深感动了，但总停留在感观愉悦的低层化，直到光盘最后的两首《樱大战》,不知为何让我产生了真正的共鸣。这个游戏我97年就知道了，但遗憾的是,作为一个恋爱游戏，人设没有真正让我满意。樱很可爱，堇也很个性，不过仅此而已。于是后来我没有买SS，错过最初的浪漫。这种否定是肤浅的,我承认，不过外表的美是第一印象，是人本性喜爱的，也是许多内在美的存在基础,外在美我都不很满意，我哪有心情挖掘内心呢？这次的MTV中大量是樱3的新人物，让我耳目一新，最终成为樱3的FAN而不是樱FANS。这种喜爱跟许多樱战老玩家是不同的，肯定也是不被认同的，不过我想，爱莉卡、格里希努、花火三人的清纯、华丽、素雅，或者说是可爱、高贵、温柔,是应该能打动那些从未玩过樱战而直接从DC时代开始接触的玩家。（OVA中爱莉卡睡着了流口水的场面曾让我大受打击，现在仍隐隐作痛）

既被感动自然要拿来玩了,种种原因使我今年1月1日才玩上第一回。我不顾会考的来临,3号就用17小时找通一遍,结果神情恍惚地参加会考,脑中总想着爱莉卡那句"只要做巴黎情人就行了"的台词，数学考了良！但我不后悔这么差的成绩,只后悔没早点玩上这个游戏。樱典藏发布消息的时间够损的，正赶上我们东城区一模，让我考试中兴奋过度。非典来袭，高考临近，但我仍在高考前玩了100个小时以上，现在想起没影响学习实在是奇迹！我现在共用了150小时左右基本完美通关,时间这么长是因为我每遍都从头玩，并非在第9话、第10话存盘后反复读取来争取时间，买特殊照片。狼虎灭绝，震天动地是我高考后才知道的，但并不影响我的总规划。一句话，我玩樱3时间虽不长，但可称为真正铁杆了吧！（这可是在最特殊的时间建立的感情）

还要提一下WE。它占用了我从年初到高考前的另外100小时，不过不是WE6，而是WE2000。不知为何，我认为如果我当时有WE6而不是2000的话，我高考复习便能多100小时了。2000的画面虽不堪入目,但在PS上还行，而且操作简单，头球很畅快，俱乐部模式也让人满意。WE6太精致了,少了系列的本色。俱乐部模式，尤其是买球员，让人摸不着头脑。WE也是游戏，不论实况不实况，她也要符合游戏本身的共同特点，对我来说，不论在高中还是在清华，都没有时间去琢磨太多。我想电软的排名榜能帮我说明问题，就算PS2不像当年PS那样普及，当年2000能排到前3名，如今WE6有时却进不了前10名！我想有些像我一样狂热的爱好者也失望了吧。我永不会忘记高考前一天还在踢WE2000,所以我从心底希望WE能越来越好。

高考前我曾想,看5年电软没投过一封信,这次若能圆了清华梦,就将自己这5年想说的话，用回忆高考冲刺这段时间的游戏时光来替代，毕竟这段时间很珍贵。我以后在紫荆公寓自己的床上会放上最新的电软和她的相关产品,在《CS》的硝烟中打一打《真・三国无双3》（已过200小时）,在电脑的环境下保持游戏机的一片独特空间。

——北京 LX

# 大墙画廊

编辑/风林 本期 vol.89



【尤娜】 广西 韦煜



【机战D之替补物语】 武汉 蔡杨



【宿命传说2】 广西 官忠宁

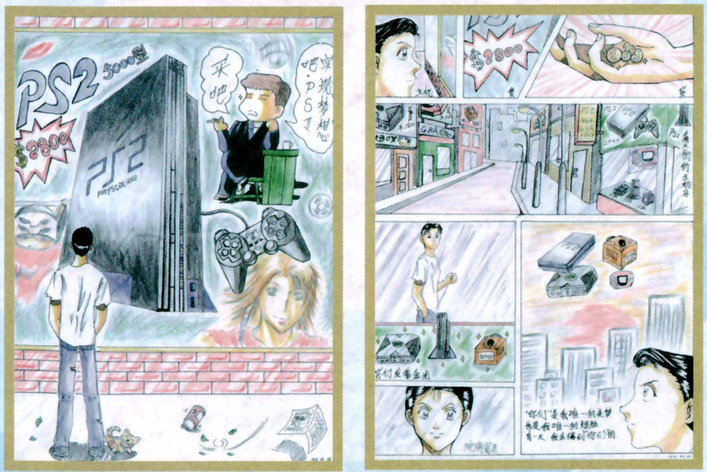


赏

【HALO】 上海 克舟半人马



木头最期待的游戏之一，也是很多人的心头最爱。本届东京游戏展并没有该游戏的消息爆出,令人稍感失望。



【我的梦】 广西 黄永发




万众期待的《353》资料片《猛将传》终于粉墨登场了。KOEI在建社25周年之际推出了这款超人气动作游戏的资料片无疑为近期低迷的游戏市场注入了一针强心剂。游戏的销量将再次向世人证明“无双帝国”的存在已是毋庸置疑。

虽然抱着对这个作品的无限期待，但拿到此作品的时候笔者的第一感觉就是KOEI难逃偷懒之嫌。不但开场CG没有认真制作，而且连整个游戏的界面也没有丝毫的调整。所以HANSIR的游戏兴致一直没有达到亢奋的状态，直到游戏进行到5小时左右，当笔者对整个游戏有了初步了解并且拿到了本次猛将传中的第一把LV11武器马超的“双龙尖”时，才意识到三五三猛将传绝非骗钱的劣质品。无论从列传关卡设计，还是全新加入的评分系统无一不体现了这个系列已经走向成熟，并且达到了一个颠峰状态。作品本身所带有煽动性和刺激性已经不是一般动作游戏可以比拟的，整个系列的王者风范已经渐渐显露出来。而且新加入的众多要素更是值得无双迷们深入细致的研究……



## POINT 游戏相关说明

首先要说明的是：本次的猛将传和上一代一样都是一个独立的游戏，即使在没有前一代记录的情况下仍然可以进行游戏，只不过武将的各方面数值会恢复到初始值而且武器的等级也会从LV1开始。

大多数无双迷已经拥有了真三国无双3的超强记录，在第一次放入猛将传光盘时系统会询问：是否和真三国无双3的记录进行连结？如果选择是的话即完成初步连动，连结以后可以继承所有3代中获得的武器，道具，武勋，护卫




孫尚香

兵等等要素。而选择否，系统将重新建立一个新的档案，所有武将和一切要素都将变为初始状态。这样的话就算再次放入猛将传光盘并且重新启动也无法完成和上一代的连结。如果想再次初始连结的话就必须进入PS2的记忆卡管理画面，把这个新创建的，没有连结的记录删除才可以进行再次连结。

在猛将传的光盘当中其实已经包含了真三国无双3中所有的关卡以及隐藏关卡，但是如果想在猛将传当中再次挑战这些关卡则需要真三国无双3的光盘做一认证式的交互，这也是光荣对待那些无双迷们负责的表现。

### 操作流程如下

首先选择游戏主菜单中列传模式下方的ORIGINAL，这时候系统会要求你取出猛将传的光盘而放入真三国无双3的游戏碟。经过检测以后系统会提示你取出光盘然后再次放入猛将传，随后便完成了整个连动。再回到主菜单会发现多出了原来的无双模式还有FREE模式，同时包括了上一代中隐藏的所有关卡。

### 游戏的模式包括

列传、修罗、挑战、对战、FREE（连动以后）、无双（连动以后）。而在挑战模式当中全新加入了连斗模式。在里面可以与一系列武将进行车轮战，最终取得名次（初始的第一名是吕布：连续击破30人）。而且可以在这个模式当中获得特殊道具。

### 修罗模式说明

这个模式的特点在于加入了成长的概念，并且具备了一般SLG以及RPG游戏的要素。在游戏的开始游戏者需要选择一个武将开始漫长的修行过程。你可以确定你自己的战略方针：或是拉拢一些武将占山为王或是建立自己的帝国。这一切也要根据系统给出的任务所决定。建立在有一定剧情的前提下，修罗模式通过战场上获得的武勋来换取游戏进行当中所需要的道具。而且每个武将所获得的道具都不可通用，这一点在无形当中提高了这个模式的难度。而且要说明的是：每个关卡的任务完成后，武将的体力值将不会加满，而是保持战后的状态直到下一关。所以在游戏



后期，游戏者必须依靠赚取的大量武勋来购买恢复体力的道具维持生命。武器的最高等级为9。贵重品会在不同剧情中的“国都保卫战”中出现。关于修罗模式的细致研究会在下期的补遗当中给出。

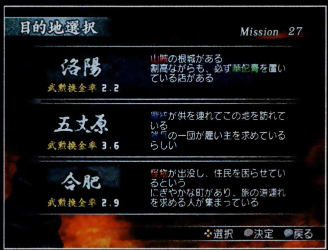
**游戏难度相关** 本次猛将传的难度设定继承了上一代猛将传的特点，即在游戏中加入了达人难度（相当于上代猛将传的最强）和入门难度。在中级以上难度中，游戏者会发现敌人AI大幅度提升，这也间接说明了此游戏直接面向的是希望挑战更高难度的超强无双迷，在达人难度下，大家可以充分感受到这一点。

## POINT BUG的修复与新增要素

下面是关于一些修复BUG和新增要素的简要说明：

1■ 某些关卡的背景音乐不再发生混乱现象而可以顺畅的播放。上一代中这些关的背景音乐的确存在与关卡本身的冲突（程序BUG），这一点在猛将传当中得到了很好的修复。




2■ 在上一代中官渡之战的BUG被完全修复（如果选用赵云和一个魏将配合那么就会出现多个赵云出现的BUG）

3■ 在真三国无双3的一骑讨模式当中，即使游戏者装备了再强的道具和特殊道具也是无济于事，进入单挑以后的各项数值均还原成不装备道具时的初始值，这就是为什么上一代当中只要对方一套C5攻击以后就可以轻松解决玩家的原因。在这一代当中修正了这个BUG真是可喜可贺，“生死念书”的加入也正是为此。

4■ 游戏中的失真现象有了明显改观（可能是因为制作引擎的修改和某些关卡采用小地图的缘故）。

5■ 在真三无双3中，如果装备了高等级的“活丹”，那么虽然无双增加量会迅速提升但是相对的无双槽消耗速度也会增加。这样装备了“活丹”之后就没有任何的效果。在本次猛将传当中修正了这一错误。

6■ 一些在事典当中的错误被修正。

7■ LV10武器可以在任何情况下带有属性攻击，而上一代则是只有某些特殊的连续技才能发动属性攻击，而且猛将传中重新修改了一些武将的动作建模和特性。这些武将的无双技中还带有属性攻击（比如说诸葛亮，甄姬），这也从一个方面提高了游戏的挑战性与可玩性。

8■ 连斗模式当中可以使用培养过的武将。而且在一骑讨当中，开始时双方的无双槽都可以看到而且为满，这样就杜绝了电脑使用连续无双的无赖行为。

## POINT 特殊道具入手

本次的特殊道具与上一代相同，可以在任何难度下拿取。所以玩家不妨在刚刚接触这个游戏的开始阶段，把难度设为一般或者更低。这样既可以轻松入手这些珍贵道具，又可以顺便熟悉整个游戏系统以及适应新的打法。这次增加的道具较之上一代的猛将传有所强化，取消了一些无甚意义的垃圾(比如说响雷仙弓：可以发射带有雷属性的箭矢。狂疾术书：与达人装束相克，起身以后攻击力上升而防御力下降等）而这次加入的道具大都是针对不同武将的新打法而设计，有些道具的使用价值很高。下面就做一一介绍：

**无双铠** 上一代曾经出现过的道具。■效果：受到弓箭攻击时不会硬直，在某些特殊的关卡相当实用。■取得方法：在孙权传合肥退却战当中，只要击败张辽三次就会出现输送部队，出现的地点在地图的西方正中位置，输送队长会向北经过城门附近在东北方的据点撤退，所以一旦出现输送部队出现的信息以后最好中断SAVE，然后顺着上述路线击破输送队长即可获得。

**馒头袋** 笔者认为平庸的道具，使用价值不高，而且这个道具是否和七星带的某些特点相关，笔者正在研究当中。■效果：馒头的出现几率上升。■取得方法：在许褚传集落攻防战当中获得，只要击败所有的输送队长和所有的敌方武将，最后一个出现的是满宠，在将其击败以后会出现贵重品发现报告。拿法相对简单，只是要注意不要放走输送队长。

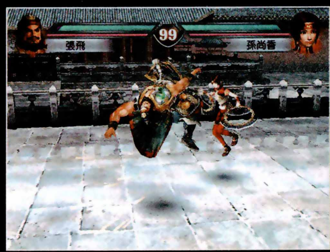
**背水护符** 有一定使用价值，在某些需要高击破数的关卡当中适用。但是同样要注意提高防御力。■效果：攻击力猛增而防御力下降。■取得方法：条件很简单，只要在诸葛亮传月英获得战当中连续打败月英六次就可获得，在倒数第二个月英被击破后出现贵重品发现信息，位置就在最后一个月英的附近。注：要达到每场都“快胜”最好配上绝影蹬，而且本关中的两个副将是否斩杀都与获得背水护符无关。

**生死念书** 这个道具是喜欢“一骑讨”玩家的必备。■效果：“一骑讨“时间无限。也就是说双方一定要分出胜负之后才可结束”一骑讨“（如果是玩家被斩，那结果一定是GAMEOVER，大家考虑清楚以后再选择是否装备吧）。■取得方法：只要选择挑战模式中的连斗，连胜31场以后就可以取得了。

**咆哮兜** 笔者认为是纯粹的“凑数儿”道具，根本没有什么价值可言。■效果：装备以后可以在战场上随意使用R3报名号攻击，并且不受杂兵的干扰。■取得方法：在张飞传长坂桥防卫战当中在曹操出现以前击破300人，并且不可使敌兵通过长坂桥。也就是只能在桥附近杀敌（以曹军的营门为界，出了营门就不会出现），达到以上条件以后会出现输送部队，击破之便可获得。（注意输送队长会从左下方的据点一直向上跑，所以一旦出现请马上以最快的速度追赶，建议配上绝影蹬）

**乱舞刚书** 上一代猛将传出现过类似的道具，实用价值一般。不过在特定战场仍然可以发挥不小的作用。■效果：无双乱舞的同时击溃敌人的防御。■取得方法：在吕布传虎牢观关歼灭战当中，




刘关张三弟兄到来以前达到“1300人斩”以后就会出现输送部队。这关主要是拖延敌将的时间，因为一旦敌方武将撤退就会在一定时间以后出现下一批敌将。但如果使用“逃跑大法”的话就会很容易达到这个条件，详细方法见下文中的吕布LV11武器取得方案。

**鼓舞太鼓** 属于中等使用率的道具，一般不装备。■效果：提升我方士气。■取得方法：孟获传南蛮合战当中，在我方只有一个据点存活的情况下，击破敌方所有据点。最后一个据点封锁以后会出现贵重品发现报告，地点就在敌军本阵的正中偏下位置。

**鼓舞太鼓** 笔者认为最强力也是最有实用价值的道具之一，建议大家及早拿取。■效果：提高玉的攻击力。（大家可以试一下用诸葛亮配上LV4的斩玉再加上此道具的效果，一看便知）■取得方法：周泰传牛渚之战当中，在不救出孙权的状态下先分别救出孙权的四位

副将，再将地图上敌方的六个据点封锁就会出现输送部队，由于输送部队的路线不确定而且速度极快，所以建议在得到信息以后用中断大法取得。

这些特殊道具当中：仙玉秘书，无双铠以及背水护符的使用价值较高，建议大家首先入手这三件道具。另外根据各个武将的特点不同游戏者还可以尽量安排使用某些特殊道具来弥补武将的不足。例如：体力和运值同样很低的武将可以配备馒头袋，无双增加量高但是防御力低的角色可以选择装备乱舞刚书，而且游戏者还需要注意到某些关卡的胜败条件和特殊需求，只有在了解整个关卡的特点之后才能够熟练的配置本关所需要的道具，并且使配置发挥最佳的效果。

另外，如果大家在三国无双3当中没有取得以前21种道具的某一种，那么仍然可以在猛将传当中拿取。例如在甘宁传中，只要在一定时间内击破据点长并且达到一定的斩合数，就会出现输送部队，击破之后就可获得上一代的珍贵道具“铁甲手”。关于其他道具的拿法请大家仔细研究，本攻略因篇幅有限不再重述。

## POINT LV11武器取得方案

真三国无双系列的一大乐趣就是收集每位武将的最强武器，那么在这一代猛将传当中自然也不例外，每位武将都会拥有自己的最终武器，也就是LV11武器。而加入了评分系统之后，使取得LV11武器的条件发生了变化。不同于上一代中的，只要击破某些武将或者完成触发某事件就可获得。取而代之的则是系统评价。如果玩家获得S级的评价就会入手LV11武器，两者是必然的因果关系。游戏中获得60分便为A级，60分以下为B，S级则需要90分以上的评价，而且需要注意的是：只有在达人难度下才能够取得S的评价。取得分数的方法大致有下列四种途径：1、敌兵击破数，依照每关的评分标准不





同，或以50为单位或以100为单位。击破数越多获得的评分点数也就越高。2、限定时间，某些关卡需要游戏者在尽可能短的时间内结束游戏或者达到某一条件，而且与击破数有关。往往系统加分的标准就是在某段时间内击破若干敌人，所以在这一代特别强调了时间与击破数的关系。3、击破关键武将或者拔掉对方据点，有些时候需要在某些武将出现之前消灭对方据点或者达成若干击破数。4、完成特定条件，如：触发某事件发生，完成躲避任务不被敌方发现等等。所以完成特殊事件也成为了获得评分的条件之一。游戏者需要将整个关卡的胜败条件和可能发生的特殊事件考虑清楚，只有在这种情况下才能够判断积分累计的结果，从而达到取得S级的目的。

取得LV11武器的条件与上代猛将传相同：首先必须持有本武将的LV10武器，必须在达人难度中获得，而且要在该武将的列传模式下。在具备以上条件的前提下取得S级就会得到LV11武器。而这次显示LV11武器的获得信息仍然有两种方式：1，在游戏进行当中系统提示“某某武将更高的武艺会得…”2，评价画面结算时直接从LV10武器升级到LV11。

下面就是所有武将的LV11武器入手方法，请根据实际情况把这些条件考虑成熟，而且笔者建议在达到某些条件以后可以使用上一代当中的中断大法逐步推进，这样的话就可以保证LV11武器的顺利入手。

| 赵云 | 逆鳞 | 基本攻击力+60 | 长坂单骑战（护卫兵编成不能） |
|---|---|---|---|

●青龙胆LV18 /骑甲铠LV14 /活丹LV20 /仙丹LV13

救出阿斗(达人难度中最后一个箱子才是，建议使用中断大法拿取)，然后再击破徐晃和曹仁。最好能够在前12分钟内达到击破人数300，这样就可以在消灭其他武将以后获得赵云的LV11武器。

要注意：开始的时候不要管刘备，专心寻找阿斗和努力增加击破人数。

| 张飞 | 破国蛇矛 | 基本攻击力+60 | 长坂桥防卫战（护卫兵编成不能） |
|---|---|---|---|

●白虎牙Lv20 /羌族角Lv13 /活丹 Lv18 /仙丹 Lv17

其实条件很简单，只要击破曹操就可以获得，但是难度在于在曹操到来以前会有三批武将来找麻烦，尤其以夏侯敦最为头疼。而且敌军突破长坂桥的次数太多就会直接导致失败，基本的方法就是合理利用“战神斧”进行攻击，用提高攻击力的方法加速曹操的出现。

| 马超 | 双龙尖 | 基本攻击力+60 | 葭萌关番外战(道具装备,护卫兵编成不能) |
|---|---|---|---|

●白虎牙LV12 /羌族角LV20 /骑甲铠LV20 /活丹LV15

在本关的10分钟内击破500人就可以获得升级信息。

给大家的建议是：游戏一开始一直向北走突破第一个关卡。在左边有一个据点，只要全力在这个据点附近砍杀即可，不要浪费时间，敌人身上会不时掉出战神斧，利用马超的C6攻击是上策。

| 关羽 | 神龙偃月刀 | 基本攻击力+60 | 徐州防卫战（道具装备不能） |
|---|---|---|---|

●朱雀翼Lv17 /神速符Lv17 /黄忠弓Lv13 /羌族角Lv20

分别击破来自四面的敌兵：于禁、李典、乐进三人，同时击破数超过200人就可以获得升级信息。

但要注意的是如果马车的损坏度提高也会影响某些事件的发生。

| 黄忠 | 黄仙秘刀 | 基本攻击力+60 | 长沙攻防战　（道具装备不能） |
|---|---|---|---|

●朱雀翼Lv8 /藤甲铠Lv20 /黄忠弓Lv20 /仙丹LV16

首先要在游戏开始30秒以内将关羽射下马，这一点很关键。然后会发生魏延叛变事件。这个时候要马上与关羽接触，然后引发对话事件。

之后要全力攻击关羽，将他的血减至一半左右时会相继出现赵云和张飞的援军，这个时候要击破两人还有周仓和关平。

注意：本关要拿到LV11武器，击破人数必须在100人以上。

| 魏延 | 阴牙阳刀 | 基本攻击力+60 | 五丈原番外战（护卫兵编成不可） |
|---|---|---|---|

●朱雀翼Lv18 /藤甲铠Lv14 /骑甲铠Lv16 /仙丹Lv19

只要在诸葛亮向魏延发动总攻以前击破夏侯惠、夏侯和、夏侯威三人即可出现升级的信息（击倒三人中的任意一人，另外一人会“激昂”）。

要注意的是：击倒三人以后要马上去西城看破夏侯霸的伏兵。这个时候可以不管其他人，专心击破即可。过关以后的评价一定会是S。

| 姜维 | 四圣一闪 | 基本攻击力+60 | 剑阁防卫战（无限制条件） |
|---|---|---|---|

●朱雀翼Lv14 /羌族角Lv14 /翔靴Lv20 /仙丹Lv17

建议1P2P合作拿取，升级条件是将所有武将全部干掉。但是刘禅会在最后十分种内出现，如果刘禅接触敌方武将会直接GAME OVER，所有建议一个人守护刘禅，另一人去清除敌将。而只要1P2P共同将所有敌将干掉，同样会出现升级信息。

| 刘备 | 蜀王 | 基本攻击力+60 | 成都前哨战（无限制条件） |
|---|---|---|---|

●玄武甲LV19 /神速符LV14 /羌族角LV9 /七星带LV20

只要完成以下三个条件就可以入手：1、尽量在10分钟以内结束本关，2、不要滥杀无辜的民兵（笔者本关的击破数是14人），所以击破人数尽量控制在50人以内。3、要在敌方大将逃回据点以前将他们全部击破。

| 诸葛亮 | 青龙扇 | 基本攻击力+60 | 月英获得战（护卫兵编成不能） |
|---|---|---|---|

●白虎牙LV11 /藤甲铠LV20 /骑甲铠LV20 /七星带LV9

在达人模式下有一定难度：首先要保证每次击倒月英都获得“快胜”的评语，同时要击破每一个武将。系统会在击倒倒数第二个月英的同时出现贵重品发现报告以及习得诸葛亮的“青龙扇”信息。

| 庞统 | 凤凰仗 | 基本攻击力+60 | 庞统梦幻战（护卫兵编成不能） |
|---|---|---|---|

●青龙胆LV14 /藤铠甲LV20 /骑铠甲LV20 /七星带LV7

游戏开始要封住地图正东方以及正西方的据点，然后全力击破北面的月英，之后再迅速到西南方取得连弩。

另外要注意：本关的击破人数一定要在500人以上，否则就不会出现习得的信息。

| 月英 | 浮月 | 基本攻击力+60 | 虎战车实证战（护卫兵编成不能） |
|---|---|---|---|

●白虎牙LV18 /黄忠弓LV13 /羌族角LV14 /仙丹LV18

笔者认为难度较高。其实取得条件并不算复杂，只要将所有虎战车全部护送到达终点就可获得升级信息，但是另一个条件是将五虎大将尽数消灭。大家还是将月英的各种技巧掌握成熟以后再挑战为妙。而且一定要注意关羽派出的工作兵会攻击“虎战车”，一定要护送战车经过关口以后再通过。要耐心，稳扎稳打才是上策。

| 夏侯敦 | 灭尽麒麟牙 | 基本攻击力+60 | 下坯前哨战（道具，护卫兵编成不可） |
|---|---|---|---|

●玄武甲Lv16 /藤甲铠Lv20 /七星带Lv12 /活丹 Lv18

此关的难度也很大：首先要在只有五分之一血的情况下干掉曹性，如果失败要反复实验。可以用中断大法，然后迅速前往右上角去杀掉高顺。之后建议大家去左上角兵力比较弱的地方斩杀到100人，这样就可以获得升级信息，不过这样一来袁术的大军一定会出现，所以建议双打比较保险。

| 夏侯渊 | 战鬼金刚棒 | 基本攻击力+60 | 定军山夺还战（护卫兵编成不可） |
|---|---|---|---|

●白虎牙 Lv10 /黄忠弓 Lv19 /藤甲铠 Lv19 /活丹 Lv17

本武器建议仍然用1P2P配合取得，2P使用其他强力武将守在后方不让一个士兵通过，而夏侯渊则要一直向前冲，在黄忠到来以前达到350人的击破数就可以取得了。请合理使用战神斧和铠甲，孙子兵法建议装备。

| 徐晃 | 白虎牙断极 | 基本攻击力+60 | 樊城防卫战（无限制条件） |
|---|---|---|---|

●青龙胆LV16 /黄忠弓LV13 /羌族角LV19 /活丹LV19

首先要争取在两分钟以内破坏所有投石车和攻城兵器，然后会引发曹仁出战事件。这样的话关羽就不会出城了，之后只要击破所有武将再将击破人数提高到200即可获得升级信息。注意本阵的安全。

| 许褚 | 炎帝瀑布碎 | 基本攻击力+60 | 集落攻防战（护卫兵编成不可） |
|---|---|---|---|

●朱雀翼Lv14 /神速符Lv20 /翔靴Lv19 /七星带Lv16

笔者认为值得一拿的武器，因为这把武器可以扭转许褚在上一代中的“乌龟”称号。方法是：首先要分别击破李典、乐进、于禁和他们的输送兵长，然后在两次击倒典韦。炎害扩大以前击破满宠即可获得。

| 曹操 | 魏王 | 基本攻击力+60 | 赤壁逃亡战（护卫兵编成不可） |
|---|---|---|---|

●玄武甲LV18 /黄忠弓LV12 /骑甲铠LV16 /七星带LV20

条件很简单，只要一直向上走击破所有的武将之后就会出现“华容道”的剧情，之后就有升级信息了，再跑到脱出地点就可以顺利过关。需要注意的是曹操刚开始的血量只有1/3，所以游戏者的首要任务是设法补充血量。

| 曹仁 | 金刚尖壁 | 基本攻击力+60 | 江陵攻防战（护卫兵编成不可） |
|---|---|---|---|

●朱雀翼LV18 /藤甲铠LV17 /骑甲铠LV19 /七星带LV12

在不与牛金会合的情况下，封住甘宁和韩当的据点。然后尽量使牛金的士气达到8星。每斩杀15人，牛金的士气便会上升一个星。达成以上条件以后再分别击破韩当、甘宁、周泰。注意，周泰的伏兵会出现两次。

| 典韦 | 黑焰 | 基本攻击力+60 | 宛城死守战(道具装备,护卫兵编成不可) |
|---|---|---|---|

●玄武甲LV18 /神速符LV17 /藤甲铠LV20 /骑甲铠LV16

游戏一开始要注意血的恢复，特别是要注意的是敌方的弓兵。冲入弓兵的队伍中会出现胡车儿，迅速将他击破然后就可以全力清掉士兵，大约在击破数到达200左右，贾诩就会出现，击破他就能获得升级的信息了。

| 司马懿 | 酸与羽扇 | 基本攻击力+60 | 祁山之战（护卫兵编成不可） |
|---|---|---|---|

●玄武甲LV18 /藤铠甲LV15 /骑铠甲LV16 /七星带LV11

首先要在上方的雷区斩杀敌方的弓兵，在到达一定数量以后会发生降雨的情节。这个时候要注意及时脱出，然后再将出现的全部武将干掉就可以取得升级信息了。如果动作够快的话就可以在姜维出现以前取得。

| 张颌 | 美神虹 | 基本攻击力+60 | 祁山追击战(道具装备,护卫兵编成不能) |
|---|---|---|---|

●朱雀翼LV12 /神速符LV20 /翔靴LV20 /黄忠弓LV10

此关难度相对低一些，不过亦不可掉以轻心。只要达成以下条件便可获得。杀掉关兴解救部下，然后再击破张苞。达成100人斩以后获得升级信息，不过要提醒大家的是，获得信息以后最好中断，因为最后的魏延太强了。

| 张辽 | 神龙钩镰刀 | 基本攻击力+60 | 合肥奇袭战（无限制条件） |
|---|---|---|---|

●青龙胆Lv17 /黄忠弓Lv11 /羌族角Lv18 /活丹Lv20

要保证在周泰到来以前达到300人斩，而且要确保周泰到来以前没有封掉敌方的据点而且李典，乐进都存活。这关需要战神斧、战神兜、还有仙酒的辅助。而且要注意多使用范围攻击，真空书装备建议。

| 甄姬 | 真月妖日狂 | 基本攻击力+60 | 冀州番外战（护卫兵编成不可） |
|---|---|---|---|

●青龙胆LV18 /藤铠甲LV10 /羌族角LV13 /七星带LV20

取得LV11武器主要是要求在限定时间内击破敌将和敌兵数，只要在这个关卡击破六名武将和150名敌兵就会获得升级信息，而且必须在8分钟以内完成。建议寻找有利的地形迅速达到击破数。

| 周瑜 | 古锭刀梦幻 | 基本攻击力+60 | 赤壁谋略战（道具装备不可） |
|---|---|---|---|

●玄武甲LV16 /翔靴LV18 /七星 LV13 /活丹LV17

按照下面顺序击破敌将就会出现升级信息：糜竺、孙乾、张飞、关羽、赵云、关平、周仓、简雍。是否一骑讨都无所谓，而且最好引发丁奉解围事件，这样一来我方士气不但会上升而且丁奉还会去阻截诸葛亮。

| 陆逊 | 燕帝 | 基本攻击力+60 | 鱼腹浦突破战（无限制条件） |
|---|---|---|---|

●无

先击破右下角的据点，然后击退伏兵（注意系统提供的信息）。这个时候可以马上到左上角封掉敌人的据点，之后击败陆续出现的伏兵：陈式、张苞、关兴、赵云就可以顺利获得。

但是一定要记住不能引发下列两条信息：1、陆逊迷路混乱 2、石兵幻影出现，建议配绝影蹬比较保险。

| 孙尚香 | 龙虎乾坤圈 | 基本攻击力+60 | 刘备逃亡战（护卫兵编成不可） |
|---|---|---|---|

●玄武甲LV14 /神速符LV19 /翔靴LV12 /黄忠弓LV16

救出四个女兵和他们汇合以后，走到终点附近的时候会出现升级信息。不过一定要注意击破人数必须在350人以上，而且还要小心对付周泰，如果女兵被他追上只有死路一条，尽量把路上的兵清干净以后再通过。

| 甘宁 | 海王 | 基本攻击力+60 | 濡须口之战（护卫兵编成不能） |
|---|---|---|---|

●神速符LV20 /羌族角LV11 /七星带LV16 /仙丹LV19

首先要迅速干掉李典和乐进，速度一定要快。然后就拼命的增加击破人数，到达一定时间以后曹休会出来增援，将他也迅速解决。

这个时候的击破数基本已经过百，最后出现的张辽超强。最好用中断大法反复尝试，干掉他以后获得升级信息。建议装朱雀翼。

| 吕蒙 | 真白虎颚 | 基本攻击力+60 | 麦城包围战（无限制条件） |
|---|---|---|---|

●玄武甲LV19 /神速符LV15 /黄忠弓LV10 /仙丹LV20

本人认为这把武器可以巩固吕蒙的高防御力，所以值得拿取。只要在友军都健在的情况下，击破关羽手下的三个副将将周仓、廖化、关平以后就会出现关羽愤怒的信息。同时习得了LV11，这关在整个游戏当中几乎是最简单的了。

| 周泰 | 刹那 | 基本攻击力+60 | 牛渚之战（无条件限制） |
|---|---|---|---|

●青龙胆LV14 /翔靴LV13 /羌族角LV18 / 活丹LV20

首先要声明，如果游戏开始不直接去救孙权而直接去救其他副将，那么就会直接导致武器拿取失败。在解救孙权之后根据系统提示，分别就出四个副将，然后干掉太史磁和刘繇而且击破人数在500以上才会有升级信息，难度的确较大。

| 黄盖 | 断界鞭 | 基本攻击力+60 | 赤壁前哨战(道具装备.护卫兵编成不能) |
|---|---|---|---|

●朱雀翼Lv19 /神速符Lv17 /活丹Lv14 /仙丹Lv16

要取得LV11的武器就要合理的利用黄盖的C1，在适当的地方投下炸弹引敌人注意，再趁机通过闸门（地图不算复杂，应该很清楚理解），而且最好不要惊动任何一个武将，如果甘宁出现就拼命的跑向脱出地点，整个行动一定要快。在到达地点的同时显示信息。

| 大乔 | 爱乔翠扇 | 基本攻击力+60 | 吴郡番外战(道具装备,护卫兵编成不可) |
|---|---|---|---|

●朱雀翼Lv19 /藤甲铠Lv15 /羌族角Lv11 /七星带Lv15

在落石陷阱事件发动以前将所有的食客击破，同时击破300人即可获得升级信息。但是一定要注意最后两个会逃跑，而且速度相当惊人。建议用双打配合拿取，或者利用落石附近的一个韦驮天靴。

| 小乔 | 爱乔苍扇 | 基本攻击力+60 | 铜雀台脱出战(道具装备,护卫兵编成不可) |
|---|---|---|---|

●青龙胆Lv17 /神速符Lv14 /活丹Lv19 /仙丹Lv10

首先要两次击破曹操的四员大将，第二次的顺序是夏侯敦、许褚、曹仁、典韦。随后曹操会出现四次，地点都是中央屋顶附近。曹操第五次会带夏侯渊出现，这时候接近他会发生“三乔见面”的动画，随后击破夏侯渊就可以获得了。

| 太史慈 | 真虎扑殴狼 | 基本攻击力+60 | 刘繇军坏灭战（护卫兵编成不可） |
|---|---|---|---|

●白虎牙Lv20 /羌族角Lv13 /活丹 Lv18 /仙丹 Lv17

这关的打法比较灵活,同时也很难。首先要确保部下不断增加，这就需要大家在开始的几分钟当中拼命的杀敌和封据点，然后向前一步步推进，一路上不要放过任何一个武将，而且要不断注意系统提供的信息营救部下。当部下数到达12的时候就可以顺利拿到LV11的武器。不过需要提醒大家的是：华歆必须加入到队伍中。

| 孙坚 | 吴王 | 基本攻击力+60 | 反董卓前哨战（无条件限制） |
|---|---|---|---|

●无

开始要将吕布干掉，这样可以利用他的赤兔马迅速前进。解决胡轸和华雄以后可以去封掉敌人的据点。但要记住：城内的据点要在最后封。最后冲到董卓的本阵附近就会出现习得信息了。

| 孙策 | 斗神 | 基本攻击力+60 | 孙策幻影战（护卫兵编成不可） |
|---|---|---|---|

●青龙胆Lv19 /翔靴Lv10 /黄忠弓Lv15 /活丹Lv20

这一场仅有些类似于PRG的梦幻BOSS战。一开始只会有于吉一个敌人而已，但是要注意的是他会分身，这时候要注意寻找六个幻影当中血格最长的一个。迅速将他击破就会引来本尊，这个时候要注意自身的体力，不要与杂兵过多的纠缠。本尊同样会使用幻影分身术而且血是最长的，打到一半的时候会出现幻影兵，这时候要全力以赴集中对付本尊一个人。打败他以后就可以获得了。提示：合理使用战神斧和玉玺。难度较大。

| 祝融 | 业炎 | 基本攻击力+60 | 孟获救出战(道具装备,护卫兵编成不可) |
|---|---|---|---|

●白虎牙Lv11 /黄忠弓Lv20 /骑甲铠Lv15 /活丹 Lv17

这关的难点在于要躲避来回行走的守卫兵，一旦被发现就会很麻烦，而且会直接导致武器入手不能，所以请尽量摸清守卫的路线趁机前进。最开始的王平要击倒，如果一切顺利会在到达诸葛亮旁边的据点时得到升级信息。一定要耐心。

| 袁绍 | 幻帝剑 | 基本攻击力+60 | 界桥之战（护卫兵编成不可） |
|---|---|---|---|

●青龙胆LV15 /翔靴LV11 /骑甲铠LV19 /仙丹LV18

首先要注意的是：只要出现袁绍被挑拨或部下对于袁绍不信任的信息之后就无法取得这把LV11武器。方法是要尽量快的清除所有据点特别是挑拨队长一定要尽早斩杀。另外要注意保护我方的兵将，这样在杀掉所有敌将以后会出现公孙瓒到来的动画，之后就会出现武器升级信息了。注意：封掉据点的速度很重要。

| 孙权 | 碧炎王 | 基本攻击力+60 | 合肥退却战（道具装备不可） |
|---|---|---|---|

●无

在我方武将没有阵亡的情况下，五次击倒张辽。在最后动画之后会出现升级信息。由于本关敌军数目很多，所以建议开始的时候尽可能快的封掉对方据点,并且在最快的时间内完成500人斩。一定要注意我方武将的安全。

| 董卓 | 阎魔 | 基本攻击力+60 | 十常侍讨伐战（无限制条件） |
|---|---|---|---|

●白虎牙Lv17 /翔靴Lv14 /羌族角Lv20 /骑甲铠Lv16

取得LV11武器相对简单，首先要确定击破数在100以上，而且要保证我方兵将的安全。在这个前提之下分别击破张让以外的九人就会显示升级信息。注意：中间会发生关于袁绍的剧情，不要理睬，专心击破敌将。

| 吕布 | 鬼神 | 基本攻击力+60 | 虎牢关歼灭战（护卫兵编成不能） |
|---|---|---|---|

●白虎牙LV20 /黄忠弓LV15 /羌族角LV15 /仙丹LV20

吕布的强悍完全可以用疯狂来解释,而达到LV11武器的条件就是在这一关当中达到2000人斩！这关要注意的是时间进行速度。到达一定时间以后，就会有孙坚，曹操，和刘备三兄弟到来。一旦击败他们就会加快游戏流程的进行。

所以笔者建议：在地图上只剩下一个武将的时候可以利用“逃跑大法”来拖延时间从而达到增加击破数的目的：骑马把一个武将引到一个据点将其打下，然后迅速朝相反的据点冲过去，这样敌将就会在被打下的地方暂时发呆，不会影响你继续斩杀，而且这关中的据点可以无限复活，所以大家不必担心误伤据点长。

| 貂禅 | 炫丽 | 基本攻击力+60 | 董卓暗杀战(道具装备,护卫兵编成不可) |
|---|---|---|---|

●无

在五分钟之内解决战斗，而且要在不惊动守卫兵的情况下杀掉董卓。建议仍然使用双打拿取比较保险。2P在开始的脱出地点守候，等貂禅成功干掉董卓以后就会出现升级信息，然后击败华雄过关即可。

| 孟获 | 南蛮王 | 基本攻击力+60 | 南蛮合战（护卫兵编成不可） |
|---|---|---|---|

●无

比较简单的关卡。顺序击破：夏侯和→夏侯惠→夏侯威→钟会→邓艾之后就会出现习得南蛮王的信息。要注意的是据点的安全。建议配上绝影蹬和神速符这样就可以有效的控制游戏的进行时间。

| 张角 | 太平仗 | 基本攻击力+60 | 黄巾最终战（无限制条件） |
|---|---|---|---|

●朱雀翼LV15 /神速符LV17 /藤甲铠LV10 /七星带LV20

要在8分钟以内击破200人，同时要保证封锁地图右面的六个据点。而且要在达到“200人斩”以前击破以下敌将：黄盖、夏侯敦、关羽、张飞。之后就会出现习得信息。不过这关的敌人较多，建议配上斩玉。还有，应尽量使用张角的C4攻击，可以达到最佳的效果。



# 1P2P大法说明

虽然难度要设为达人才可以取得LV11武器，但是光荣还是给自己留了余地，省得一些玩家抱怨KOEI的东西让人无法接受。系统规定，只要1P2P共同完成了升级所需的条件，那么LV11武器一样可以习得。在某些相当艰难的关卡，例如：夏侯敦列传下邳前哨战：如果在没有任何人帮助的情况下别说是取得LV11武器，就是保住性命都困难。所以建议大家在人手充裕的时候选择使用1P2P大法，这样将大大增加成功几率。






# 武器说明

这次的LV11武器有点回归二代的意思。首先是攻击力加到最强，然后是附加四个不同功能的道具，这样就可以使武将节省了装备一般道具的位置，给游戏者更大的空间去配置自己认为最强的道具组合，这一点也正是我们所期待的。这里要说明的是：如果装备了LV11武器，它所附带的道具即可发挥作用，如果再装入相同的道具则要看这个道具的级别是否大于武器所附带道具的级别。那么武将所装备的这项道具的级别就以两者之中的最大者为准，而不会是一般人认为的“武器级别累加”。比如，马超的LV11武器“双龙尖”所附带的是LV20的羌族角，如果再装备一个LV19的羌族角就没有任何作用，系统不会以LV39的强度来设置。而是仍然以两者中的最高者为准，也就是仍然保持LV20的羌族角。所以大家一定要尽量避免道具的重复装备，可以尝试装备本次全新加入的珍贵道具来发挥武将的最强能力。

另外要说明的是，如果在真三国无双3当中游戏者没有取得武将的相应LV10武器也无所谓，在猛将传当中仍然可以拿到。前提是该武将必须持有LV9武器，并且在该武将的列传模式下把难度调到“难”，获得条件基本等同于LV11武器的取得方法，但是要注意的是，本次的“难”强度比上一代要困难很多，敌人的AI强度等各方面数值均要在玩家的想象之上。所以拿取时务必小心。由于版面有限，LV10武器的拿法也不再重述。为保险起见，请参考真《三国无双3》攻略中的LV10武器拿法。在原来的无双或者FREE模式中拿取。

# 心得与修炼相关

这次的LV11武器有点回归二在经过了将近70小时的鏖战后，HANSIR已经筋疲力尽。虽然在猛将传上已经小有成就，但是笔者深知要达到对这个游戏透解绝不是一天两天的事情。有些追加的模式的确极富挑战性。下面是笔者推荐的两个练功地点，大家可以参考并迅速将自己喜爱的武将培养成四项数值全满的达人。而且推荐练功时最好把难度调到“难”的位置。达人难度绝非玩笑。在“达人”难度下获得的增加基本攻击力和防御力的道具等同于“难”。

| 提升攻击力的最佳关卡 | 张飞列传 长坂桥防卫战 |
|---|---|
| 模式：1P2P配合双打 | 难度：难 |

具体说明：本关的难度相对简单，只要注意不让曹兵过多的通过长坂桥，到达一定时间以后就可以取得胜利。而且敌方武将会分批前来送死。要尽量保持1P2P在一起行动，共同击破到来的武将就可以获得他们身上的道具。在这个关卡当中可以获得黄金之剑(攻击力+8) 6个、白银之剑(攻击力+4)3个，而且以上9个武将都不是加强的(身上没有火的)。专心击破就可以获得所有60点的攻击力。如果配上爪黄飞电的话就可以获得9000点 “武勋”，这对想快速升级的玩家绝对是个不小的诱惑。




| 提升防御力的最佳关卡 | 董卓传 十常侍讨伐战 |
|---|---|
| 模式：1P2P双打即可 | 难度：难 |

具体说明：这关只要击破张让以外的人均可获得白银之盾（防御+4），总共有6个。击败袁绍可获得防御力+8的黄金之盾，所以在这个关卡当中可以获得至少32点的防御力。再加上颜良附带的白银之剑，相信对于那些想快速提升防御力的游戏者是再合适不过了。最主要的是这个关卡没有任何限制条件，大家可以按照自己的战术随意安排打法。

另外要提醒大家的一点就是：要小心应付本次猛将传中的一骑讨，这个模式的改变是有目共睹的，在敌方武将的AI提升的同时玩家要特别注意其强力的无双反击，有些时候甚至在你装有强力防具与辅助道具的情况下被迅速KO（看看桃园三兄弟的强度大家就清楚了）。跳攻击，和C2攻击是笔者强力推荐的战术。

以上就是HANSIR在70小时当中取得的成果，关于进一步的研究要等到下次了。在下期补遗攻略当中将会介绍：各关卡当中仙酒以及点心的位置、武将性能深入剖析、修罗模式、挑战模式的详细解说以及武将LV11武将拿取方法的补充等。好了，笔者现在要做的就是装备上“七星带LV20”去睡觉了，希望做个好梦。

■文/Hansir










# デビルチルドレン

## 真女神转生・炎之书

此作在延续《光之书&暗之书》的基础上，增加了一些新的内容。尤其为了避免和上作的流程重复，设计了新的迷宫和机关，使得游戏成为:村－迷宫－BOSS－时空之门－村的循环。进行到后期时，由于在迷宫和时空门之间穿梭得过于频繁，大脑开始一片空白，有好几次回想不起回原来世界该怎么走(苦笑)。

| GBA | | | |
|---|---|---|---|
| 厂商：ALTUS | | 发售日：2003.9.12 | |
| 类型：RPG | 价格：4800日元 | 其他：—— | |

### [POINT 1] 基本操作

R键………………骑上搭档仲魔，加快移动速度

B键……………………与搭档仲魔对话，了解情报

选择键……地图（如未购入地图，将呈现空白）

开始键……………………………………打开菜单

### [POINT 2] 系统介绍

#### （一）战斗指令

| たたかう（战斗）与敌人战斗 | |
|---|---|
| こうげき（攻击） | 使用物理攻击 |
| まほう（魔法） | 使用魔法攻击 |
| わざ（特技） | 使用特技攻击(消耗HP) |
| ぼうぎょ（防御） | 防御敌攻击，伤害减半 |
| アイテム（道具） | 使用道具 |
| コール（替换） | 换成队列中下一成员 |
| オート（自动）自动战斗(适合打比自己等级低的恶魔) | |
| こうげき（攻击） | 全员自动使用物理攻击 |
| リピート（重复） | 重复前回合的战斗方式 |

| こうしょう（交流）战斗中与恶魔交流(用相同的恶魔交涉成功率非常高)。 | |
|---|---|
| にげる（逃跑） | 战斗中逃跑 |
| ステータス（状态） | 察看状态画面 |
| カード（卡片） | 使用卡片 |

#### （二）状态指令

| ヴィネコン（仲魔）仲魔操作 | |
|---|---|
| デビダス（检索） | 察看恶魔图鉴 |
| オプション（设定） | 地图、音乐欣赏、用语说明 |
| わかれる（舍弃） | 舍弃仲魔（比如一具你不想花钱复活的尸体） |
| ならびかえ（排列） | 调整队列顺序 |
| ステータス（状态） | 察看仲魔状态 |
| カード（卡片） | 察看卡片 |
| アクセス（存取）仲魔调整 | |
| よびだす（唤出） | 召唤仲魔 |
| おくる（送回） | 退出战斗队伍 |
| わかれる（舍弃） | 舍弃仲魔 |
| みる（察看） | 察看仲魔状况 |
| ディスク（磁盘） | 将仲魔放入磁盘存储(玩家操作的空间里只能存放70个恶魔，可将多出不用的仲魔存放到这里) |
| まほう（魔法）使用仲魔的魔法 | |
| アイテム（道具）使用和调整道具 | |
| つかう（使用） | 使用道具 |
| すてる（丢弃） | 丢弃道具 |
| いれかえ（交换） | 排列道具顺序 |
| とくべつ（特殊） | 特殊道具 |

せつてい（设定）

——设定调整（可调整搭档仲魔的位置）

セーブ（记录）——存储记忆

### [POINT 3] 登场角色介绍

#### ▼基恩（ジン）

（《光之书》的主人公）

非常健康活泼的小学六年级学生，对自己感兴趣的事会采取特别热心的行动。经过上次的时之扭曲事件后，成为拥有强大的光之力的恶魔少年。

#### ▼兰多（ランド）

（基恩的搭档仲魔）

对任何事都抱有非常乐观的态度，认为“任何事只要努力就可以做到”，是基恩值得信赖的好搭档。

#### ▼阿克拉（アキラ）

（《暗之书》的主人公）

虽然活泼却总让人感到阴郁的少年，是基恩的好朋友。在时之扭曲事件之后，拥有了与基恩同样强大的暗之力的恶魔少年。

#### ▼凯伊鲁（ゲイル）

（阿克拉的搭档仲魔）

与凡事认真不苟的阿克拉性格相反，有少许不良倾向；勇敢无畏，敢于面对任何敌人。

**●一起行动的伙伴**

#### ▼莱娜（レナ）

做事前从不多加考虑的行动派少女，基恩与阿克拉的好友。

#### ▼亚美（アミ）

性格文静却又极为任性的[维鲁哈拉]世界少女。

### [POINT 4] 商店

S商店………购买地图、音乐CD、道具、魔法、特技等用品的商店；

MH商店……………………………………宿屋；

五芒星商店…………仲魔合体、加强特技能力、化石合成、特技合成等以仲魔提高为主的商店；

Un商店…………………与各地的恶魔少年对战；

C商店………………………………………赌场；

### [POINT 5] 其他要点

●GET…………敌人HP槽边如果有GET的黄色字样，代表已有此仲魔。

●红色五芒星的时空之门…………进入此门经历过去的事件后，再返回各地解决，解决后将会得到不同级别的仲魔仲间。

●搭档仲魔…………搭档仲魔是与其他恶魔合体来成长的特殊仲魔，而且即使不为其提级，当情节进行到一定程度后也会通过进化提升等级。在进化之前，尽量为其提升能力和等级，最后的数值将决定其进化方向。

### [STORY] 剧情流程攻略

#### [20xx年9月　东京]

某日，家中突然发生地震，母亲担心地跑到基恩(ジン)的房间，两人看到天空被不祥的云层所笼罩。基恩出房间在门口遇见莱娜(レナ)。




莱娜告诉基恩，大地震动、天空被乌云掩盖，这都是世界灭亡的先兆，她预感到有不好的事将会发生。正要出去时，自称天使的阿利安弗洛多（アリアンフロッド）出现。阿利安弗洛多声称,最终战争哈鲁玛库多（ハルマゲドン）即将开始，天使和恶魔们会分为两派展开大战，这将是毁灭世界的最后战争。基恩的搭档仲魔－兰多（ランド）现身，交给基恩召唤道具“ヴィネコン”。强力仲魔们轻松打败了敌人后,基恩向北来到学校。



在校门口遇到好友恶魔

少年阿克拉（アキラ），两人都带着自己的高等级搭挡仲魔（在东北角的地下街可进行合体）。

阿克拉：基恩，看来现在的世界需要我们的力量。

基恩：阿克拉，无论由天使还是恶魔哪一方擅自发动战争……都不能原谅！

阿克拉：我和凯伊鲁去地下街，恶魔是从地下街出现的。

基恩：是吗？我去学校看看，莱娜去学校了。

阿克拉：基恩，你要小心。

基恩找到校内的莱娜，两人达成共识。如果真被卷入天使与恶魔的审判战争，人类肯定会经历一场前所未有的浩劫而灭绝，必须要在此之前阻止这场战争……突然有学生惊慌地说天使正将孩子们抓走。两人来到校外，校外出现一座高塔，天使们从塔上飞下将小孩抓入塔中。莱娜大怒，马上冲入塔中救人，基恩劝阻不及赶忙追过去。




**（塔内出来一天使挡住去路）**

天使：你来了，基恩。我正等着你呢，为了送你一件美妙的礼物。

基恩：你是谁！？

天使：我叫梅菲斯特。不用担心孩子们，天使们会很好地照顾他们。

基恩：快把孩子们放了！否则就是绑架行为！

梅菲斯特：呵呵呵……绑架？请先接受这个礼物吧……

**（梅菲斯特双手上举罩住基恩，咏唱咒文，周围的空气开始发光，基恩周身被光包围）**

召唤兽兰特：该死！我的力量被夺走了！

梅菲斯特：哈哈哈，怎么样？是美妙的礼物吧？祝福你重新开始新的旅程！！

**（等级回到初始状态）**



进入天使之塔从东侧上二楼，趁三名看守转身之时溜到尽头踏下红色开关将红门打开。随后在一层将所有的火柱点燃，开启进入上一层的大门。调查东南角尽头持剑的骑士雕像找到钥匙，再上一层后，东侧有一正中雕像，将刚才发现的天使之匙放入。进入上一层，一只魔物现身，打败它后，进入时空之门。在时空之塔的中央小恶魔哈米鲁（ハーミル）和小天使帕库（ポク）正在交谈。

哈米鲁：帕库，你在找恶魔少年吧？

帕库：是啊，你怎么知道的呢？

哈米鲁：呵呵呵……你要找的恶魔少年就在你身后呢。




帕库：（转身发现基恩大吃一惊）啊！我叫帕库。以后我们还会经常见到的，请多关照。

**（两人相继消失）**

取出塔中央宝箱中的时间之匙即可以进入西侧的时空之门，东侧的门只有暗之力的阿克拉才能进入。

## [魔界]

来到魔界，在イネルスタウン村中见到一金发天使，她的父亲为了保护他们陷入战场，未能归来。此时她的弟弟跑过来，他要独自去救父亲，出村向南后往西，一个自称奉莱娜的命令的天使ラクシュミ突然出现阻截了基恩的去路，基恩不相信莱娜会派天使袭击自己。打败它后，天使竟变成另一种恶魔的样子消失，兰多和基恩都深感奇怪，继续向西来到セントラルランド城。




在城内的商店购买魔界中央的地图（按选择键调出地图）。从城向北前进来到在魔殿深处见到大魔王鲁西法（ルシファー）。

鲁西法：很久不见了，基恩。听我说，挟持莱娜的是在魔界挑起战争的天使们。

基恩：为什么天使要在魔界挑起战争？

鲁西法：这个世界终结之时爆发的最后战争哈鲁玛凯被他们称之为圣战，要持续战斗到最后之时。

基恩：哈鲁玛凯？但这和我们有什么关系？为什么挟持孩子们和莱娜？

鲁西法：我也不知道他们要对莱娜怎样？想知道的话，只有去这个魔界中天使聚集的バビロン迷宫。基恩你要小心，我并不认为这场战斗是哈鲁玛凯。

鲁西法让基恩从地下都市去天界，并把召唤道具加强变为三列。出城的南口，前进时不断踏入洞穴，到达地下都市アンヌン。发现城市的地下门打不开，去宿屋与右侧的人对话，就会看到小孩拖着重伤的父亲回来。

回到イネルスタウン村找天使，天使一家人团聚将门钥匙交给基恩。使用钥匙进入迷宫。调查迷宫第一道门左右两侧的二个龙像，将怪物打败后第一道门开启。沿右侧上行来到向上的阶梯处被魔物拦住。打败它后，登上楼梯继续上行时见到莱娜，此时莱娜身着天使的白衣，精神恍惚…




莱娜：呵呵呵……果然是你……基恩！

基恩：莱娜，已经没事了，我们回去吧！

莱娜：回去？回哪里？

基恩：说什么呢？不是回原宿吗？你别犯呆了！

莱娜：我不回去……要留在这里……

基恩：说什么？莱娜你怎么了？

莱娜：没什么。我嘛…好像被天使们选中了。

基恩：被天使选中了？别开玩笑了！莱娜！而且还必须去救其他孩子！

莱娜：其他孩子？那些孩子还是跟天使们在一起的好。

基恩：怎么还那么说？你打算怎样呢？

莱娜：基恩，好了，不要再跟着我。回原宿吧，我的事用不着你担心。（离去）




基恩追寻莱娜走出时空之门，梅菲斯特（メフィスト）与恶魔从另一门出现，BOSS虽然是只身一人，但拥有非常强的攻击力还有三连击的必杀，而且她的物理防守力极高，只能用魔法攻击。

梅菲斯特：基恩，战斗还没有结束，再来…

帕库：不要啊，基恩！那不是梅菲斯特！哈米鲁快将那两个人唤醒！

哈米鲁：那边的两个人，马上住手！快从梦中醒来吧！！

**（梅菲斯特恢复阿克拉的样子）**

阿克拉：基恩，原来是你吗？

基恩：不会吧，这不是阿克拉吗！为什么会这样？

哈米鲁：你们刚才被梦境所迷惑而相互残杀。

清醒过来后，阿克拉表示自己必须去魔界制止天使与恶魔的战争，进入中央右侧的时之门，而基恩则前往中央左侧的时之门去天界见天使长。

## [天界]

来到风之天使之村，出南口进入风之穴。

基恩：站在那边的人是谁？

莱娜：是我呀，基恩。




基恩：莱娜!!你是莱娜？太好了！终于找到你了!!其他孩子们怎样了？还有，你怎么穿成那样？

莱娜：基恩，好了，请你不要再追我了。

基恩：莱娜，你说什么呀！你真的是莱娜吗？

莱娜：是的，我是莱娜，是拥有天使和人类的力量的天使少年莱娜！

基恩：天使少年？莱娜你究竟……？

莱娜：是天使们赐予了我天使之力，我决定成为天使的伙伴，同他们一起参加哈鲁玛凯战争。

基恩：莱娜！你明白自己在说什么吗！？被

抓走的孩子们怎样了？
莱娜：基恩你和我的天使战斗吧……




将天使打败后，莱娜称赞基恩很强，即而离开。向南来到火天使之村，出村西口向北到达ミッドキングダム村。在村北的神殿中见到大天使长米卡艾鲁（ミカエル）。
米卡艾鲁：你是基恩？
基恩：你是天使长米卡艾鲁吧？天使与恶魔究竟为何要战斗？
米卡艾鲁：我们天界遭到魔界中迪普荷鲁的魔王赛布鲁配下恶魔的侵袭，然而据恶魔们说，是居住于天界中哈伊艾斯特的大天使艾诺库所属的天使们先侵袭了魔界。
基恩：迪普荷鲁的赛布鲁和哈伊艾斯特的艾诺库正在战斗……那么，莱娜是在哈伊艾斯特？
米卡艾鲁：恐怕是的。莱娜正使用被赋予天使之力与恶魔战斗……
基恩：不对！那不是我所了解的莱娜！！她是非常厌恶战争的……莱娜绝不会加入战争！
米卡艾鲁：的确，这次的哈鲁玛凯有些奇怪。艾诺库并不像真正发起战争的天使。基恩，去哈伊艾斯特与莱娜见面吧！那样或许就能明白这次的哈鲁玛凯究竟由何而起。



回火天使之村向南，通过火机械山，到修行者之村向西通过修行者之道，到达エデンの都再向东前进。（途中会遇到修行者，选择第一项开战）。沿エデンの都东侧上行到达ハイエストピーク，打败泉池边的天使。天使变成恶魔的样子消失后，基恩等人开始怀疑这些伪装天使的恶魔是从另一个世界来这里的。拉动泉池左边的拉环，泉水退却后进入宫殿。见到被天使抓走的孩子们，原来当天使打算从他们中挑选一名成员时，莱娜自愿加入了天使，保护了他们。基恩正头疼没办法安置这些孩子时，小天使帕库出现将孩子们送到安全地方。宫殿尽头，一名天使正与莱娜在时空门前商谈。



艾诺库：莱娜，终于要走了吗？
莱娜：嗯，我该走了。那个时空之门可以从原宿过去吧？
艾诺库：是的。其目的地就是我们的故乡。
莱娜：我要去那里见冰之使徒。但是，追我而来的恶魔少年怎么办？
艾诺库：基恩就交给我好了，我不会让他再在你面前出现。
莱娜：……明白，那我走了。(走进时空之门)
艾诺库：呵呵呵，那个小姑娘还不知道在自己身上将要发生什么……
**（基恩上前）**
艾诺库：我是大天使艾诺库，是发动哈鲁玛凯战争，使这个世界毁灭的大天使。
基恩：你们引发的战争使那么多恶魔和天使受难……还将莱娜变成那种样子！！
艾诺库：不管你怎么想，我们有战斗的理由，而且魔界的赛布鲁也期盼战斗。

基恩上前将其打败后，调查落下的道具，得到天使圣水。

## [原宿]

来到时之塔，可走到西侧红门和过去的修行者对战，打败他后收得29等级的仲魔－修行者。从西侧中门出来见到原宿已经成为一片废墟。打败东南方向看守时空之门的恶魔后，阿克拉也赶到这里。

阿克拉：难以相信这里竟是原宿……
基恩：……这就是战争。
阿克拉：莱娜呢？
基恩：还不清楚。好像与天使们在一起……不论如何，我都要把她带回来。
阿克拉：基恩，不管发生什么，最重要的是，要相信自己和朋友直到最后一刻。
基恩：如果没有那种信心就不知如何是好了。
阿克拉：基恩，我还要在这里呆一阵，你先行一步吧！

来到时之塔后遇到等在这里的小天使帕库，虽然他对旅行冒险有些恐惧，但还是成为仲魔。

## [冰界]

进入时空之门后向南来到ルロウのタミ村，出村向东南方向前进途中遇到恶魔，将其打败后进入ダークノース村。在村西南角见到一个饥饿的女孩莱基奈，基恩正要帮助她（选择第一项），姐姐赛库（セク）赶回误以为基恩想对其妹妹不利……化解误会后，赛库告知这里是冰之使徒所统治的冰界，冰界与炎界的战争一直没有停止。战争使他们失去双亲后，生存变得非常艰难，基恩向赛库讲述了莱娜的情况，希望能找到办法使战争停止。村东口遇到一名自称美女的恶魔阻拦，她不慎失落了带有其魔力的宝石，必须为其找到落入泉中的宝石才能放行（选择第一项）。

回到ルロウのタミ村出东北路口，即可到达フヴェルゲルミル。途中北上路经一石像处使用天使的圣水，使天使艾诺库回复原样。冰之恶魔曾化成他的样子挑起战争，而艾诺库本人一直被封印在这里。他问基恩是否与其一起战斗（选择第一项仲间）。将泉中的敌人打败后，回到ダークノース村将取得的宝石还给她。出村东口，将遇到敌人打败后来到冰之使徒城下村。在村北口找到赛库。

赛库：你来了，基恩。我一直没告诉莱基奈，其实我是个盗贼。
基恩：盗贼？那就是小偷喽……
赛库：虽说是小偷，但我从不偷穷人和好人的东西，只对那些依靠欺骗、恐吓他人获取不义之财的坏人出手。我打听到了你朋友的情况……
基恩：有莱娜的消息吗？
赛库：听说她就在城中，但我怎么也找不到她，还得继续找……
基恩：我也一起去！
赛库：不行！两人一起行动很容易被发现据说有密道通向城中，可以从那条密道进去。
基恩：进城的密道？
赛库：另外还听说，冰之使徒经常前往守护神的祠堂会见守护神，不知道他们一起商谈什么，不管怎样，还是先去寻找入城的方法吧。在这里说话太多会被人注意的。快去吧！




出村东口将巨大桥把守恶魔打败，来到アウドムラ村。进入村中守护神的洞窟在尽头见到守护神。
守护神：欢迎你，基恩！
基恩：你是这个世界的守护神吗？我为了救回被带到冰之使徒那里的朋友而来到这个世界，听说你与冰之使徒见过面，是吗？
守护神：我从冰之使徒那里听说过你们的事，但是天使少年莱娜好像并不想得到你的救助。那名少女拥有的天使之力与你的恶魔之力是截然相反的能力。莱娜不是一直想要打倒你吗？你还有救助她的必要吗？
基恩：的确，她现在与我为敌……但莱娜是我的朋友！无论她拥有了怎样的力量而想打倒我，都不是出自她的本意！她只是被自己得到的天使之力操纵了！
守护神：朋友吗？基恩啊，世上只要存在相反的力量就会相互对抗。为了保护自己，只有打倒对手，战斗才会一直持续下去，永无休止。这是这个世界的自然法则。拥有和你相反力量的莱娜要打倒你，也是这场战争真实的一面。
基恩：无论世界怎样……即使莱娜想要打倒我，我也相信我的朋友！正因为相信自己所做所为是正确的，我才能奋斗至今。
守护神：好吧，基恩，沿着自己坚信的道路前进吧。只有这样你才能接受其结果。

通过桥重新从ダークノース村向东北走，来

到冰之使徒的神殿，遇到被拦住的路和机关可以将铁球推下。在开启左右机关之后，进入冰使徒宫殿的正门，梅菲斯特已经在这里等候多时。将其打败后，进入内部见到冰之使徒。

冰之使徒：终于来到这里了。拥有光之力的少年啊，你拥有的那种力量唤醒了我的冰之力，我一直在等待与你战斗之日的到来。

基恩：你给莱娜注入天使之力，是为了利用她的力量继续战争吗？




冰之使徒：生命在光与暗的战争中诞生，那场战争正是从遥远的古昔永不停息地持续至今，创造世界、支配转生的力量。基恩，我们之间的光与暗、炎与冰的战斗现在开始吧！

**（胜利后）**

冰之使徒：你去见守护神吧。他给予那个叫莱娜的少女如你一般的力量，想让她创造新世界，或许……你还赶得及……（消失）

出宫殿见到赛库，返回守护神处向南行。洞中的东南角的门可以通向守护神的神殿，出来时见到时之塔。

## [时之塔]

从冰之使徒城下村出西南口，使用钥匙将ベストリのホコラ打开，进入迷宫。按下开关将四名看守化为石像。找到宝箱，得到光之纹章。对守护神时之塔的中央门使用光之纹章，见到莱娜和世界守护神。

守护神：拥有天使之力量的少女啊……马上你就会成为神。在你心中寄宿的新世界即将诞生，你所创造的新世界将充满了战争，使光与暗、炎与冰两种对立力量无尽的战斗下去。而守护和孕育持续战斗的新世界，就是我的职责……

**（基恩上前）**




守护神：你打倒冰之使徒了？……这个冰之世界也终结了，基恩是你毁灭了这个世界。但是我守护的东西还会持续到永远。

基恩：我明白了，所有战争的根源以及这一切都是由你引起的。守护神！！

守护神：由我引起……？！！基恩啊，你不也是不断战斗才来到这里的吗？

基恩：是的。但那是为了救出朋友。

守护神：不管目的如何，不是还要以战斗来解决吗？两种力量相互破坏，持续无尽的战斗，没有终结的战斗世界正是从世界创始之时延续下来的。

基恩：你所说的战斗不过只是使两种力量中的一方剩存下来的以破坏为目的的战斗！即使存在两种相反的力量，也能相互帮助、调和，维持和平，分享快乐，才是世界的本来姿态！信任朋友，为对方着想，守护朋友，互相帮助，而构筑的新世界才是我们世界的姿态。在那样的世界，出于对朋友的信任，为了救助朋友我才来到这里战斗至今！！

守护神：好吧，恶魔少年，那就让你品味一下……真正战斗的残酷！

**（打败守护神）**

守护神：基恩，你以为这样就结束了吗？（变成恶魔泰兹玛）

泰兹玛：我是由怀疑和背叛、憎恨和绝望创造，在愤怒和苦恼的破坏欲望中诞生的泰兹玛。让你成为新世界的神，怎样？

**（选择第一项“ふざけるな！！”，战斗开始；选择二，直接结束）**

泰兹玛：你胜利了，一切都将在虚无之中消逝。

莱娜：基恩，谢谢你！……终于结束了……

## [POINT 6] 小技巧&研究

### ●合成时保留的常用魔法推荐

瞬间转移、全员回复、完全复活、遇敌几率下降。

### ●合理利用低等仲魔

提高到一定级别时，回去找比自身等级弱的恶魔。等级差距很大时，仲魔的可能性会非常高。将拥有常用魔法的低等仲魔编入队中，探索时尽量调用它们的魔法。



### ●培养吸血仲魔

吸血特技可以大量回复MP，合成会此项特技的仲魔时，使其继承全员回复，此后就能达到自给自足。

### ●通关

有一种消耗自身HP5，减敌人三分之一HP的特技，去挑战关底时全部带上会这种特技的恶魔。另外，配备好回复异常状态和完全复活的道具。打关底时，所有仲魔一直对右侧的女性面孔使用此招，队中人员死亡时使用完全复活。女性面孔的消灭后，尽量用魔法对付恶魔面孔。使用特技攻击虽然可以使其HP快速削减，但物理反击也很会疯狂。两侧都消灭后，就会与中央的本体作战。

### ●最后迷宫

通关后静待结束画面消失，游戏版面会重新出现。通过天使之都第一个支路时向左转进入时空之门，来到新的迷宫，BOSS被打败后会成为仲魔。

■作者：光明（LIGHT · Shining）

## ★颜色不同的恶魔入手方法

| 恶魔名 | 入手区域 |
|---|---|
| LV2 | ゾウリムシ　原宿・原宿公园 |
| LV3 | ピクシー　原宿・天使の塔3F |
| LV5 | メッチー　魔界「中央」・ヘイルダム平原1 |
| LV11 | ユニコーン　天界・世舍て人の洞窟1 |
| LV27 | ドミニオン ニフルヘイム・フヴェルゲルミル2 |
| LV29 | フェンリル　ニフルヘイム・ギムレー雪原2 |
| LV36 | クルースニク ニフルヘイム・ノルズリのホコラ1 |
| LV42 | ケルビム ギンヌンガガップ・守护神の洞窟5 |
| LV46 | デュラハン　天界・ハイエストピーク8F |
| LV48 | アークエンゼル 天界・ハイエストピーク10F |

## ★化石合体

| 等级 | 恶魔名 | 必要化石 |
|---|---|---|
| LV20 | ネメアゾンビ | 怪物の化石x邪眼の化石x血の化石 |
| LV20 | フンババゾンビ | 怪物の化石xライオンの化石xツバサの化石 |
| LV23 | バビルザクゾンビ | 拳の化石xうすい化石xうずまく化石 |
| LV26 | アルゴスゾンビ | ライオンの化石xうずまく化石x血の化石 |
| LV29 | セイリュウゾンビ | 血の化石xツバサの化石xうすい化石 |
| LV31 | ゲンブゾンビ | うずまく化石xうすい化石x拳の化石 |
| LV32 | アスタロトゾンビ | うずまく化石x邪眼の化石x生きている化石 |
| LV32 | バルバトスゾンビ | うすい化石x怪物の化石xうずまく化石うずまく化石x拳の化石xライオンの化石 |
| LV41 | ベヒモスゾンビ | ツバサの化石x怪物の化石x血の化石　うすい化石xライオンの化石x生きている化石 |
| LV41 | ガネーシャゾンビ | 血の化石xライオンの化石x邪眼の化石 |
| LV43 | アトロポス | ライオンの化石xツバサの化石x恐龙の化石ライオンの化石xうすい化石xうずまく化石 |
| LV44 | ラケシス | 生きている化石xうすい化石x恐龙の化石 |
| LV45 | ギリメカラゾンビ | ライオンの化石xうすい化石x邪眼の化石 |
| LV48 | タゴンゾンビ | 怪物の化石xツバサの化石x生きている化石 |
| LV56 | ジークフリート | 邪眼の化石x生きている化石xツバサの化石 |

## ★恶魔收集

在各世界都可以看到一个古怪的恶魔收集家，如果玩家收集到的仲魔到达一定数量，就会获得稀有仲魔。另外还可以回答他的问题，如能连续答对10道题，也可以得到恶魔作为纪念品。








# 魔界英雄記マキシモ MAXIMO マシンモンスターの野望

| PS2 | 厂商：CAPCOM | 发售日：2003.9.18 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：ACT | 价格：6800日元 | 其他：—— |

## 操纵方法

左摇杆……………………………………移动
右摇杆……………………………………视角移动
方向键……………………………………项目选择
□键……………………………………横斩
△键……………………………………纵斩
○键……………………………………盾攻击
×键……………………………………跳跃
L1键……………………………………视角移动
L2键……………………………………武器变更
R2键……………………………………防御
SELECT……………………………武器/情报画面
START……………………………………暂停
"×"×2……………………………………二段跳
落地瞬间R2………………………………闪身

## 系统中的其他注意事项

1、本游戏的攻击系统可以说与《魔颤》(鬼泣)同出一辙，基本的攻击为横斩的3连击，然后根据按键不同从中衍生出各种的连续技，可以说是自由度相当高的连击系统，诸位就尽量发挥自己的想象力吧。

2、在本作中改变了前作记录麻烦的缺点，改为"CHECK POINT"与过关记录。

3、本作中每关CLEAR后加入了完成度的系统，包括击倒敌人数目、救出村人数目、取得道具数目以及发现隐藏宝箱数目。所以大家不要着急过关，每关中多转转吧。

4、在STAGE中的隐藏宝箱只要在特定的位置跳一下就会出现，建议平时穿着シーフ・パンツ进行游戏，一旦在周围有隐藏宝箱就会有字幕以及震动的提示。



5、虽然可以利用剑的"悬挂"渡过一些利用普通跳跃无法跳过的沟谷，但这并不代表着什么地方都可以使用，一定要确定前进路线后再跳跃。

6、最强技的"ファイア・ドゥームストライク"、"シュック・ウェイブアタック"、"クウェイク・ストライク"以及"アイス・ドゥームストライク"要发挥最大的攻击力一定要使第一击（也就是垂直向下的攻击）确实攻击在敌人身上，这样才能发挥出特技的真正攻击力。



7、召唤的死神虽然只能在这个世界停留很短的时间，但是却是完全无敌的，在被敌人围攻或对BOSS战斗时可以多加利用。

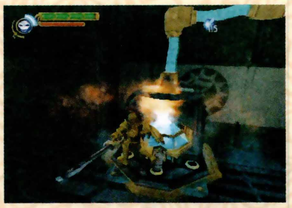
8、召唤死神所需要的灵魂是靠击倒敌人后取得的（击倒敌人后出现的飞的那些小白球），初期时只有一槽，可以通过购买道具来增加对死神的召唤次数。

## 攻略流程

### [激斗の始まり]

开始后一路前进，沿途的草和木桩大多可以砍掉并取得金币(很多房屋后面也有隐藏的宝箱)。

很快就会发生村人被袭击的剧情，将他们救下后再回去与他们交谈就可以得到不同的谢礼，其中以金币居多，而从其中一个村民的家中可以找到一个铠甲。进入封闭的场景将敌人全灭后还会出现一个比较强的敌人，建议近身后使用跳跃横斩连续攻击，这样比较保险。收拾它后穿过被它打破的墙就会见到第一个"CHECK POINT"，将它打破就算是记下录了，一旁的村人处可以购买道具，建议先买个アーマー・パンツ来穿。



继续前进会看到水车破坏了桥的画面，下到河中向水车滚下去的方向前进就会发现岸上的宝箱，可以踩着石头跳到水车上再跳到岸上取宝箱，在河的另一端也可以找到一个隐藏宝箱，只要在尽头跳一下宝箱就会出现。跳过桥后在尽头又是一群敌人，干掉他们后取得钥匙开门就可以过关了。

### [炎の中へ]

在村口的老卫兵那里可以购买道具，所以一定要将他救下。

蹬上着火的桥后利用跳跃纵斩将老旧的地板






破坏继续前进，进入着火的谷仓后蹬上二层通过倒下的柱子利用悬挂跳过着火的地方，从二层的另一个出口离开谷仓并将敌人全部消灭就可以取得钥匙。

之后要进入一栋着火的房子中，走廊中的很多房门都会喷出火焰，如果被这些玩意喷掉一级铠甲就太冤了（嗯嗯，比窦娥还冤）。里面房间中的地板已经被烧毁，要在断裂的地板中跳跃前进，同样要小心仍然在燃烧的火，利用吊灯通过后继续前进。破坏外面的地板进入下一个区域，继续前进就可以过关了。

## [侵された圣域]

本关刚刚开始就会连续出现三名被袭击的村民，先将他们全部救下后再回去交谈，蓝乌鸦会从MAXIMO的身上抢走金币，砍之。进入教堂后不断出现敌人，而且是各种敌人的混编部队，将他们全部干掉后就过关。

## [巨兽ハウスクラッシャ－]

玩家遇到的第一场BOSS战，ハウスクラッシャ－的攻击方式比较简单，就是冲撞，只要横向的跑开就完全能够闪避它的攻击。平时利用跳跃攻击，待其昏倒后追过去猛砍，反复直至其变身，不过它变身之后只不过是多了个机枪，同样可以利用横向跑开来闪避，而攻击他的方法也是相同的。




## [森に潜む恐怖]

森林内的蘑菇会放出毒气，如果攻击它后会爆炸，尽量不要打它。

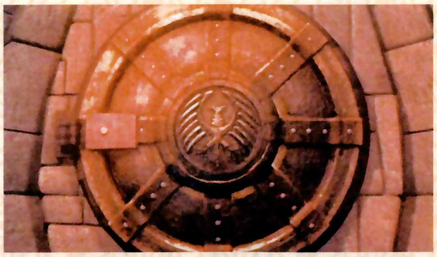
本关开始出现会爆炸的蜘蛛，一旦接近MAXIMO后身上就会出现从4开始的倒计时数字，当数字到1的时候利用二段跳就可以闪开（不要原地跳），另外攻击它也会将它引爆。

从之后的桥屋破口处跳出前进可以发现宝箱，顺着桥屋继续前进能够找到武器“勇者のハンマ－”，将敌人全部消灭后攻击挡住洞口的藤蔓，藤蔓缩回土里后继续深入，在之后水中有房子的区域沿屋顶跳跃前进，另外，这个区域中岸边房子后面有一个被袭击的村民，一定要救出。

跳过石台干掉两个稻草人，对付稻草人尽量使用跳跃中横斩、横斩、横斩的连续技进行攻击，这样可以在最后一击将稻草人“一刀两断”，免得它死后脑袋掉下来爆炸。跳入尽头的井内过关。

## [非情の溪谷]

本关开始后将出现的蜘蛛收拾干净，攻击水桶之后也会不断掉出金币，之后一直向上跳去，外出之后跳上一旁天使像的托盘使地面下陷，被外形很像海盗的敌人击中后会掉出金币（固定只掉3个，不知道是什么原理……）。进入洞中取得钥匙后打开墓地大门，在墓地外大门右侧有隐藏宝箱，之后在玉米地中砍倒玉米杆前进，可以砍倒的玉米颜色与其他的不同，而且接近后会抖动。



通过风车后连续跳过石台，这里不要盲目的行动，确定移动方向后再跳。通过尽头的山洞后将敌人全灭就会出现新的通路，进入后过关。

## [邪悪なる石碑]

在STAGE开始时的地带有隐藏宝箱，入手之。

一直前进抵达祭坛，用锤子的纵斩敲下中间的石盘，跳上降下的石碑，待石碑升起后跳过去继续前进，以此方法通过这个区域。通过后要在跳台间跳跃前进，之后会再遇到需要踩着石碑才能通过的地形，这里虽然跑得比较远，但是通过方法与刚刚还是相同的。

## [サイクロックス]

游戏中遭遇的第二个BOSS，在初期时利用二段跳跳过它放出的电流并不断接近，接近后利用跳跃攻击的横斩、横斩、横斩对其眼睛猛砍，注意，当它更换位置后推倒的墙也有杀伤力，不要距离太近。

把它的HP砍掉1/3后战斗就会进入后半部分，这时要主动接近它诱它攻击，待其进入收招硬直后对其眼睛猛砍，等它的眼睛完全睁开后再攻击才可以给予它伤害（也就是要直接攻击它的眼球）。它的攻击还是比较好闪避的，电流只要横向跑开闪避就可以，近身的钳子攻击因为攻击范围有限，构不成什么威胁。

## [空中の决斗]

本关的任务比较简单，只要在规定时间内将飞船的动力炉破坏之后就可以将敌人全灭就可以了，建议先破坏动力炉，其后再慢慢炮制敌人。

## [ハ－クモアへの路]

本关开始出现新的敌人（似乎是类似于蜻蜓之类的玩意……），跳跃攻击比较有效（因为是类似于蜻蜓之类的玩意……）。

在途中的石桥会发生塌陷，要及时跳过去。途中封住洞口的碎石可以用锤子凿开。进入山洞后将甲壳虫全部消灭后就可以从降下的石台上取得武器“灼热のフレイム・ソ－ド”。将本区域中的三个水晶体打响（震动状）后巨大的水晶壁破裂，继续前进的道路出现了。

熔岩洞的岩浆会损HP，小心不要掉下去，另外在几个跳台处也会不时喷出火焰，一不小心就会被喷到岩浆中。跳过吊桥后将三个水晶体打响就可以通过破碎的水晶壁过关了。

## [苦难の道程]

本关的场景依然是在熔岩地带，同样要小心掉进熔岩中。

一直前进到无法跳过的熔岩后投掷盾牌将洞顶圆锥形的岩石打落，以此作为跳台跳过熔岩。到达尽头后将左侧的岩石打下通过，用铁锤打开碎石与村民交谈就可以从他们那里得到开门的钥匙。

在甲壳虫滚动的石桥上前进时要小心不要被甲壳虫撞下桥，攻击它们是无效的，还是利用二段跳闪避吧。取得钥匙后继续前进，在有螺旋形道路的洞中将墙上的水晶体打响，洞底的水晶壁就会破碎，继续前进并跳下尽头的水晶矿过关。

## [ボア・ビ－トルの巣窟]



本关初期的道路比较简单，进入有很多甲壳虫的洞窟中后，岩壁的小空洞内也有关着村民，记得砍开丝网把他们救出来，在拐角后的一个小空洞中可以取得钥匙。

之后到达一个布满网的洞中，这里的三个水晶体比较麻烦，其中两个在上层、一个在下层，下层的一个与上层的两个中的一个距离比较近（这一上一下两个距离水晶壁也比较近），先从距离最远的一个开始，投掷盾牌将它打响后沿上层的网桥跑到另一端将上层的另一个水晶体打响，



之后立刻跳到下层投掷盾牌将低层的水晶体打响，这样就算是全部完成了（这个顺序应该是最快的了……应该是吧……）。

后面的房间中布满了丝结成的桥，要在这些上面跳跃前进，需要小心的还是滚来滚去的甲壳虫，抵达洞窟顶层后发生剧情并过关。

## [古傷の思い出]



BOSS战，对手是ハークモア伯爵，对付他的方法相当简单，只要近身诱他出招，然后立刻利用二段跳向后跳开闪避他的攻击，待其进入收招硬直后冲过去攻击，因为不能使用连续技攻击的缘故，最好使用最强的攻击一次就扣去他很多HP。另外，ハークモア伯爵还有召唤精灵的攻击方式，弓箭那只构不成什么威胁，不算在内，另外一只使用斧头攻击的精灵有横斩与纵斩两种攻击方式，前者横向跑闪避，后者利用二段跳闪避比较保险。

## [封印の间]

本关初期的任务是保护ハークモア伯爵不被击倒（这、这厮！！分明刚刚打我打得很凶的！！），尽量与他攻击同一个敌人并且使用面积型的攻击方式，当敌人被全部消灭后与伯爵交谈就会发生剧情。



战斗进入后半部分后伯爵的HP会回复满，这时就不要管他了，利用倒下的石柱向房间上层跳去（先跳上一旁的烛台再跳上墙边的突出部分），到达顶端尽头后进入断开的铁栅栏过关。

## [死灭の海]

这次的区域是在一座废弃的城中，初期的地形比较简单，小心不要掉落水中（蓝色那种水），与熔岩同样会损HP。



新的虫子形的敌人十分讨厌，一旦被它吸到血它就会变大而且十分难对付，一定要优先消灭。

在潮洞中墙壁的口内会喷出海胆，经过时要小心。通过后将敌人全灭出现新的通路，在之后的流沙地带中要在岩石上移动，以免被流沙冲到沟谷中GAME OVER，进入第二个潮洞后在尽头上层取得钥匙后打开一旁的门。

取得"冻块のハンマー"后向上跳去，用铁锤的纵斩敲下途中的机关使石台升起后继续前进，再遇到机关时利用与刚刚相同的方法通过，跳上石台就可以过关了。

## [沉んだ都市]

本关中水的地形SUPER多，移动的时候一定要小心。

一直前进到环形石柱的地方后跳上石柱继续前进，进入城中后将敌人全灭就会出现新的通路，跳上顶层取得钥匙后打开上锁的门继续前进，之后的"铁管阵"同样不要着急，冷静地跳过去，这里要是掉下水的话找起上岸的地方可就麻烦了，大多的结局是"溺死"吧……进入尽头的铁管后过关。

## [海龙シー・サーペント]

BOSS战，本次的对手是海龙シー・サーペント，可以说是到现在最难缠最烦人的BOSS了。战斗区域是在几块木板拼成的地板上，周围都是水，而每次海龙出现都会破坏一块木板，它的普通攻击虽然简单，但是放毒和喷火实在是能活活把人急死：它喷出的毒雾会持续很长时间，无形中等于限制了MAXIMO的移动范围；喷出的火会把木板点燃，不用多长时间，点燃的木板就会破碎。这关可以说是抢时间的BOSS战。注意！シー・サーペント碰到自己吐出的毒雾也会掉血，建议它放出毒雾后贴着毒雾缓慢移动（小心不要碰到毒雾），等到シー・サーペント出现的一瞬间闪避开，让它被自己的毒雾熏到，这样一来可以节省不少时间。不过也比较危险就是了。

## [要塞ソウルクラッシャー]

开始后一直前进进入尽头的房间，在高层用铁锤敲下开关后继续前进，在下一个房间中也用同样的方法使吊车移动，不过在这之前要先将敌人全部消灭，因为只有这样尽头的闸门才会打开。

之后的电网烦的要命，必须要从中空部分通过，不断接近眼球，靠近后给它一刀就可以通过了。在顺着圆桶向上层跳的时候，有很多跳台是在喷出蒸汽的时候才会打开的。下一个房间中的跳台阵需要注意的就是不要被火喷到，掉到外面会直接GAME OVER。

将敌人全灭后房门打开，之后的房间中又是烦人的电网。下一个房间中的齿轮如果碰到也会损HP，可以利用二段跳跳过去，将敌人全部消灭后机关开动，跳上平躺的齿轮继续前进。

在上层的房间中将敌人全部消灭后破坏动力炉就可以打开房门，里面的柱子出现方式与《ROCK MAN》系列相似，只会突出很短的时间，一定要连续的跳上去，中间有一点错误就会导致掉到底层重新跳起。到达顶层后就可以过关了。

## [ティンカー救出]

本关前半部分的主要任务是保护ティンカー，基本上与[封印の间]差不多，敌人全灭后与ティンカー交谈动力炉的盖子就会打开，破坏动力炉后继续前进。跳台部分需要小心的还是不要被火喷下，之后的房间中踩着齿轮前进，在尽头乘电梯蹬上甲板，将敌人全部消灭后闸门就会打开，之后不断向上方前进。甲板上的机枪MAXIMO调查后也可以使用，能够省去不少麻烦，而且看起来也很拉风的感觉~




从3号电梯出来后将敌人全灭并破坏动力炉才能够继续前进，在飞艇的钢骨上移动时千万要小心不要落下，这段区域中类似蜻蜓的那种敌人要优先消灭，免得跳到一半被它们挡住。抵达尽头后发生剧情并过关。

## [暗黑卿ベインとジン军团]

又是BOSS战，对手是暗黑卿ベイン和他的黑暗军团，虽然周围的敌人很多，但只会在ベイン召唤的时候下来几只而已。

暗黑卿ベイン有两种形态，第一种的时候要利用空中连击将它打下，之后对其胸口猛攻，待它胸部的装甲打开灵魂核外露的时候再次进行攻



击才能够削减它的HP，需要注意的是将它从天上打下以及对它的灵魂核攻击过后他会放出大面积的剑气攻击，要及时防御，不要太贪打。进入第二形态后它的攻击方式有所改变，不过还是很容易闪避的。另外，在对付暗黑卿ベイン的灵魂核的时候多运用ファイア・ドゥームストライク这招进行攻击，十分有效。

## [过去からの复讐]

最终的BOSS战，对手是取得了不完全的黑暗力量的アキリー。

对付他的程序很简单，平时由MAXIMO来攻击（MAXIMO的攻击是不会对他有任何伤害的），アキリー每次受到攻击就会掉出灵魂，而MAXIMO就要取得这些灵魂召唤死神进行攻击，虽然基本上看不出来对他有伤害（实际上有），但是当アキリー受到一定程度的伤害后就会恢复人类的身体，这时就要用MAXIMO的最强技ファイア・ドゥームストライク攻击他。当他回复为幽灵状态时再次重复以上的循序，大概3次之后就可以干掉他了。

这场战斗中有几点需要注意的：一、一定要把握召唤死神的时机，不要白白浪费灵魂；二、アキリー的攻击看起来虽然很拉风，但实际上利



用横向跑动来闪避都是可行的，无非就是多加上一次二段跳罢了；三、当MAXIMO受到攻击后身上的灵魂就会掉出并被アキリー取得，这点要十分注意。

剑



■クリティカルソード

左摇杆推前+△可以使用突刺攻击，消费特殊值。

特技

剑



■スーパー・クリティカルソード

左摇杆推前+△可以使用更加强力的突刺攻击，消费特殊值。

特技

剑



■ワイルド・スピニングソード

左摇杆旋转一周后按"□"键，比旋转攻击有着更大的范围与威力。

特技

剑



■シュック・ウェイブアタック

循序按×、×、△、△。以剑刃产生范围很大的魔法冲击波，消费特殊值。

特技

剑



■ファイア・ドゥームストライク

循序按×、×、△、□。利用大范围的魔法之炎攻击敌人，消费特殊值。

特技

锤



■ドリルハンマー

左摇杆推前+△可以使用铁锤的突刺攻击，消费特殊值。

特技

锤



■スーパー・ドリルハンマー

左摇杆推前+△。比ドリルハンマー有着更强的威力与范围，消费特殊值。

特技

锤



■ワイルド・スピニングハンマー

左摇杆旋转一周后按"□"键，比铁锤的旋转攻击有着更大的范围与威力。

特技

锤



■クウェイク・ストライク

循序按×、×、△、△。以地面产生的冲击波攻击敌人，消费特殊值。

特技

锤

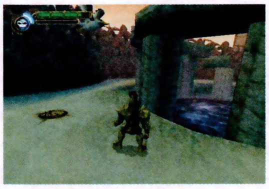


■アイス・ドゥームストライク

循序按×、×、△、□。利用飞散的魔法冰块攻击敌人，消费特殊值。

特技

盾



■スーパー・シールドシュット

投出盾牌后按住"R2"可以使盾牌在空中停止。

特技

盾



■バウンド・シールド

投掷盾牌后可以攻击复数的敌人，消费特殊值。

特技





# 全部装备品一览

| | |
|---|---|
| **剑** | |
| 宝剑バリラ | マキシモ从祖先那里继承下来的剑，在跳跃攻击时十分方便。 |
| 灼热のフレイム・ソード | 利用魔法之炎焚烧敌人的剑。 |
| **锤** | |
| 勇者のハンマー | 力气大的战士使用的铁锤，不仅能够打倒敌人，还可以启动一些特殊的装置或机关。 |
| 冻块のハンマー | 利用魔法冷气冰冻敌人的铁锤。 |
| **盾** | |
| スナッチ・シールド | 按“○”键可以将盾投出，而按“R2”键防御时则可以将近处的宝物吸过来。 |
| ゴールド・シールド | 使用盾牌时特殊值的消费减半。 |
| スパーク・シールド | 按下“R2”键防御，而按下“○”键可以将盾投出会拌有累属性。 |
| **内裤** | |
| ハート・パンツ | 心爱的ソフィア公主赠送的内裤，这样两个人的心也会连在一起了。 |
| アーマー・パンツ | HP槽可以上升为4级，在4级状态下会变身为金色的铠甲，不过这些仅限于装备本内裤的时候。 |
| シーフ・パンツ | 经过的道路上有隐藏宝箱的时候，这个内裤便会通过震动来提示。 |
| マジックパワー・パンツ | 特殊值的回复速度变为1.25倍。 |
| ライフ・パンツ | 在仅剩内裤的时候它就会帮助マキシモ——当铠甲全部失去后特殊值会缓慢回复。 |

# 明人的攻略日志

*2003.9.25 星期四 晴*

经过了几天的休整并完成其他工作与杂务之后开始着手《MAXIMO》攻略的制作，拿到盘之后粗略地打了2个小时，感觉这作的各个方面都比前作要好上很多，尤其记录问题得到了妥善解决，因为前作的记录方式是要用一定数量的金币到特定地点才能记录（当初因为这点还有不少玩家叫嚷着“试玩版”去找BOSS退盘的），实在是很麻烦，本作的记录方式感觉有些像是《蛊惑狼》，也就是“CHECK POINT”加过关记录。仔细研究系统之后发现本作战斗系统居然与《魔颤》同出一辙，遂佩服CAPCOM的偷懒精神。

傍晚饭后上网转了转，碰巧收到了某位读者向明人提供减肥方法，建议明人“多食粗纤维”，问之“粗纤维乃是何物？”，答曰“你还是去啃肥肉吧……-_-b”

*2003.9.26 星期五 雨*

今天整整下了一天的雨，中午“午饭三连星”又去吃的牛肉面，AKIRA大人不知所踪，JEDI继续骚扰着雪拉小姐，K1来到编辑部打杂，星尘大海与总帅拼了很久的《353·猛将传》……不过这些和明人都没什么关系。

攻略进行的还是很顺畅，感觉难度方面比前作低了很多，尤其表现在动作性的要求方面，不过有些地方比较腻味，倒也未至影响整体的地步，总的来说感觉还是很不错的。到今天黄昏为止，已经做掉了两只BOSS，看来能够顺利完成了……就目前情况而言。

到了傍晚雨还没有停，“午饭三连星”已经改名“晚饭三连星”了，AKIRA大人依然失踪中，JEDI已经被捆起来丢到了衣柜里，雪拉小姐则在考虑明天是否给他松绑，K1端着茶杯站在窗前一面赏雨一面老伯一般的叹息人生苦短，星尘与总帅已经拼到了吐血……不过这些和明人都没什么关系，回家塌塌实实地睡个觉，然后明天继续开工~

*2003.9.27 星期六 阴*

今天是个值得庆祝的日子，《MAXIMO》顺利完成一周目，虽说完成度不高而且很多特技、道具都没有拿到，最终BOSS也令人有些许失望，因为实在是没什么挑战性……不过也算是穿了一版，为了表示庆祝，今天中午的拉面就吃大碗的好了~

下午开始了道具、特技以及完成度的补完工作，最强的几个特技使起来实在是拉风的很，不过消耗的特殊值也很高，残念……五种内裤已经全部收集齐，不过还是比较喜欢装甲内裤，可以加到4级HP咧！另外就是探知隐藏宝箱的内裤！还是这两种厉害！一定要向其他人推荐！

傍晚与小编众一同归家，路上雪拉小姐在拼命的想自己到底忘记了什么事情，但是谁都没有告诉他JEDI还被捆在衣柜内，不过也不用担心，我们会轮流去给他喂水和食物的~

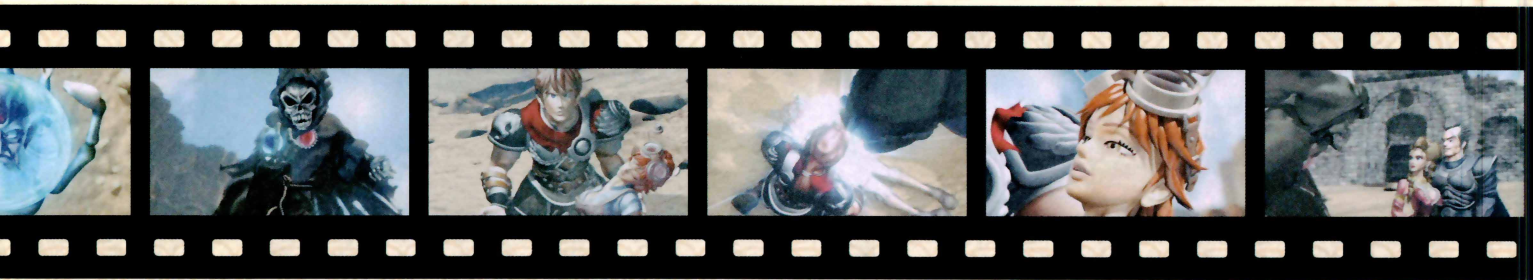
*2003.9.28 星期日 阴*

天气还是阴沉沉的，总觉得还要下雨的感觉…今天完成了全部的补完工作并且开始整理，也许明天就能完成了吧……明天一定要轻松一些！抱着这样的想法，明人开始拼命的录入与整理…当明人完成全部工作的时候却发现，编辑部的门已经反锁上了，虽然看不见星星和月亮，但是不时传来的狼叫声却也告诉明人“已经是深夜了……”

*2003.9.29 星期一 晴*

攻略顺利完成，并且JEDI也被放了出来，而且是明人不顾众人阻拦去放的呦……不知道为什么，越发的觉得编辑部与衣柜很相似……

**■文/装甲内裤命·明人**












| GBA | 厂商：KOMAI | | 发售日：2003.9.18 |
|---|---|---|---|
| | 类型：AVG | 价格：4980日元 | 其他：—— |

这个应该又是一个相关漫画改编的游戏，仔细看的话主人公还真是有点金田一的味道。好了，闲话少说进入游戏。开始主人公会进入侦探学院，这个学校的创办人也是一个著名的侦探，而在进入这个学院的考生中总共有5人合格，主人公Q（キュウ）就是其中一个，其他几人也都是各有各的特长，就在这5人当中将出现一个名侦探校长的继


さあ、Qクラスの授業のはじまりだ!

承者。既然是来上学那就要考试啊，这是不变的真理，和同学打了招呼之后，相互勉励一番，接着老师走了进来，考试开始。

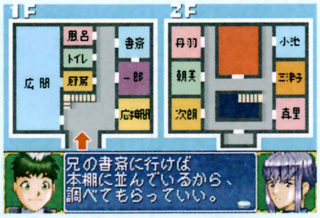
片桐老师开始出题的时候大家要根据老师的题目选择相应的答案，题目不外乎历史、地理、常识…不过不都是问日本国内的。比如有关于第一次阿波罗登月的；有小说作家的；还有关于世界人口的（中国重庆是世界人口最多的城市吗？还真不晓得）、厄尔尼诺的…不过问题都是随机出现的，不过除了要懂写日语是不成的，实在是不会的就随便碰运气吧（不过织田信长怎么死的大家应该清楚吧，《鬼武者》都有玩过吧，可不要说是被鬼武者杀死的啊）。问题全部答完以后就会进行今天的评分，总共20题，每题5分。授课结束以后大家走




出教室，第一章剧情开始。

## 第1话

遇到朋世并和其聊了起来，然后朋世邀请Q和他的同学一起听她演唱的最新歌曲。由于朋世对Q又是夸奖又是拉手，还要每天和他在一起，引起了旁边那位女士的大为




不满，在雪子让朋世休息后来到后台的音乐间，这里已经堆满了花，不过朋世却发现自己重要的东西不见了，在拜托Q以后（Q：“我以俺爷爷的名誉发誓，一定要找到凶手……”）就可以移动了。大家可以根据选择前往各个地点，先去スタジオ。在这里遇到前田，先不断的对话，他会说出不少的线索，当前田说出当演出时谁都可以进入音乐间后就可以移动到编辑室了。在这里会不让外人进去，和惠交谈以后回到朋世的音乐间。和朋世对话以后到外面的走廊，刚出来就撞见了管谷刚，在谈话时听到音乐突变就表示了发现了线索，赭石要快速按下L和R，这样就会自动记录下来，回到朋世的房间，再次交谈以后再次到雪子的房间和雪子了解情况。再次回到朋世的房间后和朋世交谈，村田就会出现。在谈话时有两点需要了解，选第一个和村田对话，都要详细的询问清楚。之后惠会通过他的瞬间记忆能力回忆当时的现场，然后就可以调查现场了。选择调查以后先看桌子上的包，会发现包和原先不一样了，里面应该少了什么，同时会发现一块布条，赶紧的记录，之后再次调查包查看破损的地方。退出来以后和村田交谈，对话时会发现一封信，这时需要记录，接着村田就会解释。紧接着到走廊，和这里的刚对话，在第二次对话的时候会听到说听见有什么破裂的声音，这声音不像是汽车轮胎爆炸而是很轻的声响。三次交谈以后前往编辑室那里门就会打开了。在这里见到了寺尾宏，寺尾先生在中途会打断惠的说话，并给两人看当时的现场录像，其中会看到有一个人在中途出去了，这个人应该是雪子没有错，赶紧前往雪子的房间。来到这里后Q会提到要调查雪子的房间，在同意后调查开始。在调查桌子上白色提包的时候发现了一枚纽扣，记录。紧接着在垃圾箱中找到了鱼钩和鱼线，记录。在推出调查后雪子就会跑开了，而这时证据也全部收集完了，一共有3个可以证明雪子是犯人的证据：信、爆炸声、鱼钩。犯人只有一个，那就是你——雪子！接着Q就会把3个证据用推理给联系起来，然后和寺尾先生借来录像带，再次证明当时出去的人中就只有雪子一人，在全部罪证面前雪子终于开口承认了自己的罪行。而且在村田那里还知道本来雪子和朋世是姐妹……最后老校长会出来给你一个评价，并对这次的案件进行说明。

## 第2话

又是新的一天，在惠那里听到些关于温泉杀人事件，接着大家就会开始讨论，不过中途会出现一个看似很像是犯人的家伙，不过是老师罢了，今天授课继续。这次除了加上些常识外，还会增加一些侦探术方面的问题，大家要考虑仔细然后再回答，问题有的不是很简单




（其中也有问狗叫声的写法的，真是想不到）。授课以后和流一起前往满月村。

这次是受那里人的委托前去调查一个失踪的15岁女孩的下落，可是Q要和流步行数公里的山路，在中途会遇到警察的阻拦，在说明原由以后贡就会带2人进入满月村，而他就是委托人。而警察先生也会自我介绍，之后先和警察对话询问关于洋子的一些基本情况。基本掌握了情报后警察就会先到其他的地方能够巡逻，然后和流交谈完进入村子。

进来后遇到一个村民，当问到是来调查失踪的洋子时，被教训了一顿，还要Q和流赶快离开这里。等他走了以后来到村子入口找到警察，和警察了解了一些村子的情报以后前往集会场。在这里见到一个小女

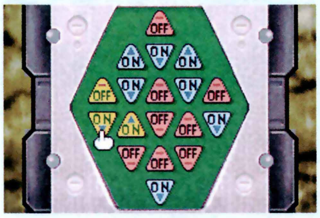



孩，不过他一直是保持沉默，好像对洋子的失踪很不关心的样子，看来只好去林中看看了。在这里见到一个老伯，询问关于洋子的事情依然是受到冷淡，而且还很反感。回到集会场再次询问刚才的那小女孩，那老伯就会出现，接着把小女孩带走。和流交谈以后去林中，在这里流感到有种说不出的感觉，在这里的人对外面的人好像很不友好，线索很难调查，去找警察先生再问问




吧。从那里了解到刚才那女孩是洋子的同班同学,那老伯是她的祖父,回到见晴台，在那里见到了委托人，从他那里继续追问，了解了经常和洋子接触的清水，而清水现在应该就在森林中的神社，来到林中却看见源三在教训人，不过2人还是被人家发现了。紧接着就赶快去找清水问话吧。在神社外面遇到了千代婆婆，在对话过程中，千代婆婆会要2人在晚上以前赶快离开，看来一定有什么，继续追问会谈到关于子鬼的事情（要记录），同时还能问到这个村子被诅咒的原因。回到林中后先去集会场见到那女孩，这次女孩终于开口了，把洋子失踪当天的事情说了出来，接着继续追问洋子的事情后就可以去神社了。

在清水那里询问到了关于满月节的情报后,追问下清水以忙为借口转身就要离去，就在转身的刹那，在他的脖子上发现了3处抓伤（记录）。而清水对抓伤只是说被野猫抓的后就离开了。和流对话，他也觉得这不像是猫抓的，在清水走后调查神社。在左面的大树上发现了被东西砍了的伤痕，而右面树那里的石碑上发现刻者碑文，再次查看后了解了碑文的含义，跟流交谈几次后会来到一个洞穴前，进入后果然和他们预料的无错，里面躺着死者洋子。先和流对话然后调查，调查中发现洋子的死因是被东西勒住脖子窒息而亡,再次调查尸体时在洋子的指甲里发现了有人的皮肤，如果没有错的话皮肤应该就是凶手在







杀人时被被害人抓的（记录）。

调查这里的环境后回到神社,在这里见到了委托人和警察，而警察已经确认死者就是洋子。接着就要指证了，本次的物证焦点，分别是清水脖子的抓伤、洋子指甲里的皮肤。犯人只有一个——清水！但是这只是推理，而犯人的动机还不清楚，来到集会场后却又得到千代婆婆被杀的消息，赶紧前往 林中的现场。来到这里警察说明了一下就开始调查千代婆婆的尸体，死亡时间应该是和Q等人接触过以后，胸口被刃器刺伤而亡，没有其他明显的外伤，也不像是因抢劫而为，同时也找不到任何自杀的可能性，又是一起谋杀！再次调查时会发现千代婆婆尸体旁边的纸条，上面写着和神社外石碑上一样的字句。3次调查后和流对话，这时那个女孩会跑过来，告诉她千代婆婆死了以后她也非常难以相信。和女孩来到集会场，她这回对2人帮助找到了洋子表示十分的感谢，因此对2人敞开了心扉，并再次提供了一些线索——2周以后就是洋子的15岁生日，而这天又正好是满月祭。来到委托人的房间，告诉他千代婆婆被杀以后他也十分的震惊，然后进行问话。委托人十分肯定杀人者就是清水，女孩只是拜托2人快点把罪犯找出来，最后问源三。在对话中突然听到一声惨叫，而声音就来自岩清水家里，当赶到这里以后，清水已经躺在了地上。先调查尸体，死因和千代婆婆一样，初步判断应该是仇杀，在问过其他三人以后再次调查尸体居然在尸体下面发现了一张纸(记录)。这张纸和千代婆婆那里发现的写着一样文字，调查后再次和其他人对话警察就会赶来，来到集会场就可以移动了。在村口、见晴台分别与委托人、女孩对话以后去集会场见到了源三，对话以后进入清水家进行再调查。先调查录像机，发现上面的数字还在走，也就是说还开着电源。调查电视回放录像，发现声音被调得很大（记录），在窗户边发现床被移动了（记录），而在窗户上面发现有被溅的到血迹（记录），



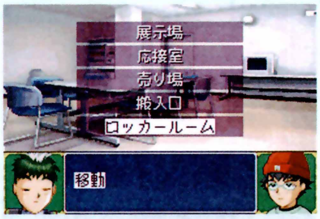
完了以后去林中调查，发现树叶好像有微妙的变化，还在树叶上发现了血迹，来到神社，再次分析碑文以后去洋子的尸体那里和警察对话，得到新的情报，洋子指甲中的皮肤经过鉴定和清水的血型吻合，也就是已经确定清水就是杀害洋子的凶手了。来到了村口见到委托人后，因为杀害洋子的凶手已经确定，因此他本想终止委托，但是接连又有两人被害因此也不能放手不管，而且判断清水和千代婆婆有可能是一人所为。返回神社再次讨论碑文后来到洋子那里，从警察那里得知洋子是为了进行某种仪式而被放到了这里，这句话提醒了Q，再次来到清水家以后警察会告诉2人清水和千代婆婆的死因出自同一个凶器，来到集会场询问源三，因为他听说自己是嫌疑人会很生气的走开，再次询问他会说自己听到惨叫的时候和大家一起过去的，去女孩那里她同样否认源三会杀人。回到清水家进行最后的调查了，查看电视结果放到图象全部没有时什么也没有发现，当再次放入录像带播放没有图象的画面时……源三的不在场证明终于识破了。指正开始，录像机电源和电视机被调大音量。最后在证据面前源三终于交代了杀人动机，原来是为了保护自己的孙女不被作为祭品而杀了他们2人，满月节开始的时候要把一个15岁的女孩作为祭品献给山神……

## 第3话

来到学校，大家都谈论旧校舍有幽灵的事情，不过流却不屑，在这时又一个新老师来报到了，例行考试开始。这次问题的难度会继续加大，因为已经涉及到了杀人事件，因此会增加法医学相关的问题，另外还有些自然科学，再次完全搞定以后，校长会过来说明本次的委托任务，这次的任务是盗窃案，本次除了Q还要有鸣马和金太郎一起前往。经过一番说明后，来到委托人高仓先生的展馆，进入后在办公室




见到了委托人高仓广一。先了解情况。原来这次高仓要进行幻之恐龙的展览，但是在新闻发布会前恐龙化石却被盗了，本次使用了最高级的报警系统，但是依然没有起作用，因为这里展出的恐龙化石有极高的考古意义，因此这次的盗窃者应该对这个十分了解，在了解了展览馆的地形图以后就可以去展厅了。在这里和委托人交谈得到情报，警方对于犯罪现场没有发现任何指纹和毛发，而这次的展出品有可能证明地球空洞学说，因此意义非常。了解完了以后进行现场调查，调查各个展台，然后调查壁画和地面，最后调查监视器，全部完成了以后和委托人交谈，再了解幻之恐龙的事




情，之后移动到其他场所。在这里了解到罪犯的犯罪时间大概是早上4点13分左右，而警备员赶到是4时18分，也就是说罪犯在这5分钟内从这个8层建筑中盗走化石并安全逃脱。而根据警方调查罪犯是通过斧头破坏门进入的。不过要在5分种内到8层把化石盗走，，而且还要防范到处的监视器和报警器，应该是很难的。

来到了监视室。在这里委托人会现场演示报警系统，首先是监视器，在感觉到移动物体1－2秒钟就会发出警报、门同样有防范措施，在遭到破坏时同样会进行报警。了解了之后进行调查。完了以后大家暂时出来，先互相交换一下意见，然后去接待台。结果好像对方在忙的样子，来到走廊边上再次交谈以






后再过去调查，对话时却被当作是小孩子（本来就是啊）还被告戒赶快离开，这里不是玩的地方。看来只能是自己调查了，调查之后没有发现什么，到走廊交谈后决定去社长室，不过接待台的秘书应该不会让我们进去的，必须要想办法。在调查电话的时候，电话响了，原来是社长来的，这下子这位秘书姐姐终于了解我们不是普通小孩子了。来到社长室外，先对门调查一番，然后打开对门的密码进行破解。按照下面的方法对门进行操作，需要把




门上的OFF全部变成ON就可以打开门了。

和社长对话以后来到了展览馆外面，依次对以前去的地方带社长再看一遍，最后来到了展厅。在交谈以后继续重新调查犯罪现场，调查完以后依然是没有什么进展，来到屋上，罪犯也有可能是利用楼顶来进行逃脱的（记录）。接着来到休息室，社长已经很累了，趁着休息的时候向社长打听些关于展览的事情，完了以后移动到发卖场，这里经营一些物品。先和社长了解一下这里的情况后再进行调查，在中间会发现两块时间不一样的手表，在左面那块是需要记录。在左面会看见一个玩偶样子的表，正好在5时的时候表开始响了起来，但是问了社长现在时间时却是3时5分（需要记录）。接着来到作业场，对话后进行调查，四处转转结果都没有什么收获，最后把目标锁定在氧气瓶上，开始Q以为是做烧烤时用的，但是社长却被否决了（需要记录），说是给风船用的。接着到搬运口，先和社长讨论安全门，然后对地图进行分析，如果从门进入5分钟内到8楼再盗窃逃跑很难让人相信，之后进行调查。然后在墙上发先了紧急电源开关，在社长解释时需要记录。

来到接应室，和委托人谈话，注意当选最后一个的时候将强行进入举证推理阶段，现在还不要选。到搬运口发现被破坏的钥匙口（记录），然后来到休息室先讨论犯罪时间的问题，回到接应室后对话第二项会变成新的，当询问后记录。之后再次来到展示厅调查地面以后回到接应室，会出现关于展示场的选择，这里会提到有自动扫除机（需要记录），继续询问其他的一些事情以后（不要选最后一个），来到休息室，之后移动就能去新的地方了，对话后调查柜子，其中一个里面发现了有花盆（记录），接着还会发现一个有脚印和柜子及一个没有名牌的柜子（全部记录），原来这里是最近一个辞职员工的柜子。回到接应室后就可以举证了。依次选择被破坏的钥匙口、被踩了脚印的柜




子、最后是玩偶表。在一番说明后终于找到了罪犯巧妙设计的机关，使罪犯有了完全的作案时间。在众人设的圈套下，罪犯终于落网了，他就是——德田秀行。

## 第4话

终于熬到最后一次授课了，老将终于出马了。这次的题目居然有关破解暗号和推理的，真是头痛啊，难度果然是不在话下，不光是要看懂的问题，还有很多是涉及到侦探小说、侦探电影的相关话题，如果没有看过的话（我们基本是如此，不过有道机田一迷应该知道的）只能是望题兴叹了。正当众人准备扫除完去玩的时候，老校长又回来了，原来又有了突发事件——小说家自杀。来到一座孤岛的老宅（难道要来密室杀人事件？），总之都是很压抑的地方。

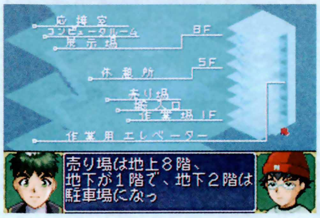
来到这里首先见到了青山真理，来到里屋里先听她说了小说家死亡时间，然后会介绍这里的成员青山次郎和晴海昌平。之后依次对话，全部对完了以后会出现“六道群青事件”的选择，对话后来到旁边的大房间，这里见到了要帮众人准备饭菜的青山三津子，接着六道先生的编辑小池义广也会出现。谈话结束后来到丹羽的房间，打开门一看丹羽居然倒在了地上，已经停止了呼吸。来到广间以后见到了八木朝美，之后联系警察不能，外面天气也不能使用船到外面，绝对的一个大密室，也就是说凶手就在我们中间！先对话了解小说剧情后调查尸体，2次调查后发现尸体裤腿的破损处（记录），接着对房间进行彻底搜查。

在桌子上的咖啡杯上搜集到三津子的指纹（记录），然后在尸体的下面发现了砂糖（记录），在左面角落的置物台上发现了弩，然后几人谈论作案方法。来到广间，和三津子问话以后去接应间和询问众人，同时可以看到这里的平面图。这里完了以后就到六道先生的书房里，这里




查完资料后回到现场，在讨论作案方法的时候突然发现尸体被动了（记录），然后调查弩后回到接应间和众人谈话，接着来到书房和小池交谈后来到广间询问三津子，然后出现地图时发现了矛盾点（记录）。然后来到尸体处对话后选择被害方法后进行推论举证，要选择：尸体被移动和地图的矛盾点。不过尽管有这两个矛盾点但是还不能推断出真正的凶手。来到广间以后交




谈完大家就会都去睡觉，一大早起来继续探讨，不料又传来消息，青山真理死了。先询问三津子和朝美，再次和三津子交谈后来到现场，这次又是模拟小说的案件，死者因颈部动脉断裂失血过多而死。了解了关于模仿的小说后进行调查。调查后询问作案方法，然后继续调查尸体，晴海会继续讲解死因，死亡时间……之后他就会离开了。

再次追到晴海以后他认为3个案件的凶手都是一个人干的，他认为凶手就是小池。接着我们询问3个案件的理由，最后再问小池的犯罪行为，而就在其他人准备抓小池的时候，在他的房间发现了他的尸体。也是按照小说中的死法，在留下的遗书中他承认了所有案件都是他的所为。

先和众人对话后晴海认为案件已经明了并劝众人离开，但是案件好像并不是那么简单，来到书房后先对案件分析一番后在屋子里调查。然后分别对桌子上的绳子、电灯的位置、书架中的小说进行记录。然后来到单羽的房间，分析案情以后调




查，在杯子中记录残留的咖啡，里面发现有毒，然后再调查弩后试着把他们联系起来，之后前往真理的房间，梳妆台倒的方向很让人疑惑，调查后在上面找到了伤痕，然后在化妆品中找到口红（都要记录），分析案件以后去小池的房间。在发现小池使用的老式电话时要记录，接着调查完尸体和遗书以后，在遗书的最后会发现先说的名字不对（记录）。到广间后和三津子交谈，她会提到昨




天晚上突然下了雨（记录），接着到达接待间后说话时当晴海走开后换下一个人说警察先不会来的时候要记录。

接着询问这些人。在询问朝美的时候他说在岛的北侧有个废弃的小屋（记录），当时单羽被害时她就去了那里。最后集合完大家后，就是最后的指证了，有四个证据：书的摆放、绳子、梳妆台的痕迹、小说的名字（有个错字）。最终罪犯终于出来了，他就是——青山次郎。

原来他的企业需要大笔的资金，为了得到遗产而对其他的下此毒手，警察来后在刚把次郎带出门时电话响了，次郎利用接电话的空隙逃跑了，在追到小岛北侧的时候，次郎以自己的方式对自己的所作所为做了了断……

■文/gokumine




本作是KONAMI在GBA较早期推出的一款养成型足球游戏，由于《创造球会》系列在当时如日中天的影响力，所以这款相同类型的作品并未在当时引起注意，直到最近柯氏强势推出《Formation Final》，大家才想起了其曾在GBA上投下的《J联盟口袋版》系列这款探路石。初识这款游戏时多少会觉得其在界面上充满着浓烈的《球会》系风格，但在系统上却有着其鲜明特点，省略经营突出球队战略，特别是突出在运用不同阵型时可应用不同战术特点的系统，难怪后来柯氏的大作会命名为《最终阵型》，强烈推荐大家来体验一番本作中运用阵型的奥妙。

■文/NAKAZAWA

| GBA | 厂商：KONAMI | | 发售日：2002.2.28 |
|---|---|---|---|
| | 类型：SLG | 价格：5800日元 | 其他：—— |

## 游戏系统

由于界面极像当年SS的《创造球会2》，因而国内也有不少盗版商将本作标榜为GBA版的《创造球会2》，在此给广大玩家提个醒先。游戏初始可从16支J1和12支J2中选择一支，玩家将作为球队的总监督负责球队的训练、人事和比赛，省去了复杂的投资和经营系统，但球队也有一定的运营资金，每年初都有一笔年运营金和赞助费，同时还得付出全体球员的年薪，不过平时的收入却仅仅依靠比赛奖金和主场门票收入，这相对于开销较大球员人事花费，确实是相当吃紧，且本作球员年薪即转会身价，即使是自己培养的球员每年都还得因为其能力提升而付出更多的身价报酬，所以用不上的球员尽量都让其练习然后在年底卖个好价钱。不过游戏倒是为玩家免费配备了一名助手监督和一名女秘书。

减弱了经营，相对地就加强了战术运用方面的系统，甚至可以说本作的战术系统的完善和细致是球会系列都无法相比的。最有特色的就是阵型，球队在比赛时分为进攻面和防守面，所以对于同一种人员配置安排也就有着进攻和防守的两套阵型，不同的阵型在比赛中可使用不同的战术，而且各战术的运用还得要求达到球员配置以及球员的等级和种类的各个条件才能使用，丰富多彩的战术组合是该游戏最吸引人的地方。

游戏的目的很简单，就是在契约期间至少达成一次J1综合冠军，每次契约期为2年，游戏也只是单纯地进行J联赛。游戏被划分为周为单位进行，每年度是以本年二月到来年一月作为年度单位，大月有5周，小月4周，J1联赛上半段安排在3~6月，下半段在8~11月进行，J1总冠军的争夺战安排在12月的第3、4周，游戏的失败条件就是失去J1资格、契约期间未获得过一次J1总冠军以及运营金为负。平时除了比赛更多的是进行训练，分为个人训练和球队训练，每周都只能进行以上两种训练中的任意一种，由于球员也有疲劳度设定，即游戏中的HP，所以也有休养的选项，当疲劳度超额后就是会出现该名球员的负伤事件，负伤球员至少都将缺席一周以上的比赛和训练。体统默认的自动训练是“个人训练”中的内容。

游戏的比赛也有强制观看过程，比赛画面是卡通风格，不过时间不是很长所以也不会给人造成无聊枯燥的感觉。当球队处于进攻面时体统便会要求进行进攻阵型的战术设定，反之亦然，若对手比己队强大，则大多数时间都是处于防守面的防守阵型设定，显得疲于应付防守，对手若是很弱，当然本方也就常处




于进攻面中。双方在90分钟内打平就进行上下半场各15分钟的加时赛，金球获胜的话积分胜点得2，若依然打平是不会进行点球决胜而是双方各得一分。

游戏的球员资料来自于2002年J联赛，球员能力基本反映真实，玩家选择的球队初始时就算是强队能力也非常低，初期除了自己要不断安排周密的训练计划提高球员的各项能力，最主要的还是得舍得花血本在各线上引进一名高能力的轴心球员，由于没有球探系统，游戏中球员引进的自由度相对较高，但初期有些球员是无法与之进行交涉引进的，随着游戏的进行，能够交涉的球员也会逐渐增多，交涉权限也并不完全和球员能力成正比，即使是在第一周也完全能买到多名顶尖球员。球员的能力也直接反映在转会身价上，引进形式是“一手交钱一手交人”所以在破费后立马就能得到该球员并让其参加训练甚至马上开始的比赛而不必像球会系那样等到下个月初。球队可容纳的最大球员数是16，外援规则同其他游戏一样即3+2制，相同能力球员的转会费外援的明显要高于日本本土球员，除非是关键时刻的救急，所以不推荐多用外援。

球队经济来源主要是依靠主场比赛的观战料收入，初期基本上每场在3000万左右，若是与鹿岛、磐田或名古屋等强队对阵的话收入可




达6000万左右，不过要是成绩好的话基本上每场都能有很高的门票收入。另外将多余的球员移籍也能得到与其能力成正比的转会费，在当自己的资金在短期内可能难以支付每周固定的运营费时，则只有忍痛卖掉爱将了。资金的支出除了购入新球员和每周必要的500万运营费外，承担主场J1比赛的当周也将付出250万试合运营费，一定要计划好每周的固定支出，否则一旦周转不过来而破产，那面对你的就是最简单明了的下课。




## 游戏指令介绍

游戏共有三个进度存档，在非比赛的任意时候都可按START键进入存档。在非比赛时候按L或R键可查看球队的简易情报。

基本指令是游戏主界面上的选项按钮，分别是：



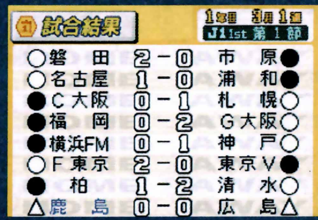
(1) 个人练习：在这里安排针对个人能力提升的训练，每人都可进行8种训练，但守门员的训练种类与其他球员略有差异，不同的训练提升该人不同的能力，在当周末进行训练时个人练习里的设定将是系统默认的自动训练的内容。个人练习各训练效果对球员位置影响无差别。

非守门员球员的训练内容包括：ヘディング、ランニング、インターセプト、ウェイトトレ、チャージ、セットプレイ、ドリブル、见学。

守门员训练内容除了与其他球员有相同的ランニング、ウェイトトレ、セットプレイ和见学四项外还有：飞び出、キャッチング、ジャンプセーブ和パンチング。

具体的各项训练提升能力及效果见下表：（注：△为普通程度的提升；▲表示大幅度的提升）

| 练习名 | STM | DSH | POW | JMP | SPD | KEP | DEF | BCL | HT | J | M | C |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヘディング | | | | △ | | | △ | △ | | | | |
| ランニング | △ | | | | | △ | | | | | | |
| インターセプト | | △ | | | | | △ | | | △ | | |
| ウェイトトレ | | △ | △ | ▲ | | | | | △ | | | |
| チャージ | △ | | △ | | | | △ | | | | △ | |
| セットプレイ | | | | △ | ▲ | | | △ | △ | | | △ |
| ドリブル | | △ | | | △ | △ | | | | | | △ |
| 见学 | ▲ | | ▲ | | | | | | | △ | △ | |







## 守门员专有训练：

| 练习名 | STM | DSH | POW | JMP | SPD | SAV | CAT | BCL | HIC | J | M | C |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 飞び出 | | △ | | | | △ | | | | △ | | |
| キャッチング | | | △ | | | | △ | | | | | |
| ジャンプセーブ | | | △ | △ | | | △ | | | | | △ |
| パンチング | | △ | △ | | | △ | | | | | △ | |

(2)チーム练习(球队训练)：全队整体战术和打法的练习，在初期球队个人能力不足时且短期内难以有质的变化时很有必要多进行整体的训练来提高全队的综合实力，球队训练包括フィールド、ミーティング和ビデオを观る三大项，每个大项也有其下的三个小项练习，且フィールド中的三个练习效果都有因球员场上位置不同的差别，具体如下：①フィールド——全队基本战术的练习，对整体间连携的提高效果相当明显。

| 练习名 | 位置 | STM | DSH | POW | JMP | SPD | KEP | DEF | SHT | BCL | SAV | CAT | HIC | J | M | C |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ミニゲーム（红白战对抗） | GK | △ | △ | △ | △ | △ | | | | | △ | | | | | |
| | DF | △ | △ | △ | △ | △ | | △ | | | | | | | | |
| | MF | △ | △ | △ | △ | △ | | △ | | | | | | | | |
| | FW | △ | △ | △ | △ | △ | | | △ | | | | | | | |
| オフェンス（进攻练习） | GK | | | | | | | | | | △ | △ | | △ | | |
| | DF | | | | | | | | | | | | | | △ | |
| | MF | | | | | | △ | | | △ | | | | △ | | |
| | FW | | | | | | | | △ | △ | | | | △ | △ | |
| ディフェンス（防守练习） | GK | | | | | | | | | △ | | | △ | △ | | |
| | DF | | | | | | △ | △ | | | | | | △ | △ | |
| | MF | | | | | | △ | △ | | | | | | △ | | |
| | FW | | | | | | | | | | | | | △ | | |

②ミーティング 基本战术理论的强化指导，训练效果对位置无差别。

| 指导内容 | 对象 | STM | POW | J | M | C |
|---|---|---|---|---|---|---|
| フイジカル强化について | | ▲ | ▲ | △ | | |
| 战术について | 全体 | ▲ | ▲ | | △ | |
| ズピリッツについて | | ▲ | ▲ | | | △ |

③ビデオを观る观看教学录像，包括过去比赛和基本战术理论等，位置无差别。

| 录像内容 | 对象 | STM | DSH | POW | JMP | J | M | C |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 试合ビデオ | | ▲ | | ▲ | | △ | △ | △ |
| 理论ビデオ | 全体 | ▲ | | ▲ | | △ | △ | △ |
| ラベルなしビデオ | | | △ | | △ | | △ | |

(3)编成：进行球队战术安排以及人员配置的地方。共有五个分支设定，分别是：①フィールド 全队基本战术的练习，对整体间连携的提高效果相当明显。

| | | |
|---|---|---|
| フォーメーション<br>基本阵型的选择设定 | 共有10种可供使用的基本阵型，不同阵型的防守面和进攻面也都有各自不同的战术，关于阵型和战术的具体使用将在之后详细讲解。 | |
| ポジション<br>选手位置配置 | 球员的所在位置的配置或主力与替补球员间的替换。 | |
| キャプテンシー<br>队长设定 | 球队队长设定，关系到全队的连携和士气。 | |
| キゼカーセレクト<br>定位球主罚设定 | 设定FK、PK、左CK以及右CK的主罚球员。 | |
| チームデータ<br>球队阵型情报 | 球队目前所使用阵型的战术情报。 | |

(4)情报：可查看包括比赛日程，J联赛当前排名，每周固定支出表等资料和进行球员的人事管理。①比赛日程：可按方向键左右查看本年度的比赛日程和已进行过的比赛结果。②J联赛当前排名表。③球队每周固定支出明细表。④球员人事管理，包括新选手的获得和本队球员的移籍，关于球员的获得也将在之后单独详解。

从J联盟28支球队中获得新选手，理论上可以得到任何选手，但游戏初期无法与所有的球员进行交涉，不过也能买到顶级球员，且可查看到所有球员的转会身价，转会身价基本反映球员能力。

从海外得到外籍球员，能力确实不错，但价格高昂，相同能力的球员中外援要比国内球员贵得多，但在这个选项里购买球员的好处是只要你有足够的钱，无论什么球员都能买到。

新人选手的获得，新人名单中也不乏一些相当出色的球员和有潜质的球员，不过还是一分钱一分货，要想用很少的钱买到好球员还是不现实，还是参考他们的报价吧。

选手移籍，当球员不符合你的胃口没有必要再待在队中的时候或当球队满员又急需引进能力高的新球员时，可以考虑卖掉一些球员。

(5)オフ：本周全部选手休息而不进行任何训练，由于训练会增加选手的疲劳度，反映在HP的减少上，当疲劳累积到一定程度还继续训练的话就很容易造成球员因疲劳过度而负伤休战的情况，所以不要一味地疯狂训练，还要多注意劳役结合让球员们放松休息吧。

(6)话す：当有やる气(MV)值低下的球员时，该选项就会变为可选项，作为监督与球员谈话化解其不满令MV值回复，一周只能对一名球员进行交谈，不过通常是很少出场的替补球员的MV特别低。

(7)次周にすすむ：结束本周的行动，进入下周或进行次轮的比赛。

## 游戏指令介绍

在介绍阵型前有必要先将本作中的球员属性和设定分析一番。每名球员都有HP和MV两项状态值和12项基本能力值。而守门员又有4项与其他球员不同的基本能力，所有球员都有的由红色表示的5项值为身体素质的各参数，黄色的是技术参数。

每项能力参数值最高为10，由能力值的高低又将球员分为4个等级，各等级球员由其身价便可分辨，Lv1的在1000万以下（开始游戏时自己所选球队里所有球员等级都是1，能力全为3），Lv2在1500万左右，Lv3在4500万左右，最高等级的优秀球员Lv4在9000万以上。自己的球员通过多加练习都能升级，升级的同时其身价也在上升。游戏开始阶段若仅靠自己手下的球员想保级基本上是不可能的，所以应利用初期的4亿资金以及平时主场的收入多招揽点高等级人才，虽然不能与J联盟里的每名球员进行转会交涉，但在初游戏时还是有部分J球队里的一些身价在9500万左右的日本Lv4球员可以获得，他们是FW：前田辽一（9750万）、森山泰行（9450万），MF：望月重良（9750万）、小笠原满男（9525万）、远藤保仁（9450万），DF：古贺正弘（9525万），尤其是拥有究极一击必杀“ビッグ?バナナ”的小笠原满男值得推荐。海外球员里好球员很多但太贵不划算，倒是新人里藏龙卧虎有两名相当了得的Lv4球员，分别是パーフェクトストライカー4的FW内田ジン（1亿4775万）和ドミネイター4的MF达川洋介（1亿4775万）。

本作中最有特色的设计就是为球员加入了“称号”设定，虽称为称号，但给人感觉就好像典型战略SLG和RPG里的职业系统一样，Lv1各位置球员都是统一的称号，当达到Lv2以上后就有多种称号了，升级后有时还有点像转职系统一样还可以为球员选择其“职业”，其实球员“称号”属性的设定就是为阵型的设定所铺垫的基础，因为阵型里的各战术的要求就是与球员称号息息相关的，只有当拥有了某战术所要求位置上所要求的称号的球员时才能发动该战术。

现将所有等级的称号列举如下：

| 位置 | 等级 | 称号名 |
|---|---|---|
| FW | Lv1 | フオワード1 |
| | Lv2 | ストライカー2 |
| | | センターフオワード2 |
| | | ウイング2 |
| | Lv3 | エースストライカー3 |
| | | ポストマン3 |
| | Lv4 | ターゲットマン4 |
| | | パーフェクトストライカー4 |
| MF | Lv1 | ミッドフイルダー1 |
| | Lv2 | ウイングハーフ2 |
| | | デイフエンシブハーフ2 |
| | | オフエンシブハーフ2 |
| | Lv3 | ドリブルー3 |
| | | チヤンスメーカー3 |
| | | ボランチ3 |
| | Lv4 | ドミネイター4 |
| | | ゲームメーカー4 |
| DF | Lv1 | デイフエンダー1 |
| | Lv2 | センターバック2 |
| | | サイドバック2 |
| | | ストッパー2 |
| | Lv3 | アイアンウオール3 |
| | | スウイーパー3 |
| | | ボンバーヘッド3 |
| | Lv4 | リベロ4 |
| | | キングオブウオール4 |
| GK | Lv1 | ゴールキーパー1 |
| | Lv2 | ゲートキーパー2 |
| | Lv3 | ガーデイアン3 |
| | Lv4 | ファランクス4 |
| | | フオートレス4 |

## 阵型及其战术

(1)战术——前面做了那么多准备现在终于说到重点了，先介绍一下进攻阵型和防守阵型可供使用的全部19种战术，战术都要求相应球员位置有其条件所需称号的球员才可使用该战术，具体战术及其使用条件如下：

① 进攻和防守阵型都能使用的战术：ノーマン：无任何安排，无使用条件，是没有战术的战术。

② 进攻阵型战术：（注：称号后的数字代表球员等级，下表中粉、黄、绿色分别代表前锋、中场和后卫。）

| 战术图标 | 战术名 | 战术发动所需球员称号条件 | | |
|---|---|---|---|---|
| | カウンターアダック<br>防守反击 | センターバック2 | アイアンウオール3 | |
| | | デイフエンシブハーフ2 | | |
| | 中央突破 | ポストマン3 | | |
| | | チヤンスメーカー3 | ドリブルー3 | |
| | 右サイドアタック<br>右边路突破 | ボンバーヘッド3 | スウイーバー3 | リベロ4 |
| | 左サイドアタック<br>左边路突破 | ボンバーヘッド3 | スウイーバー3 | リベロ4 |
| | 逆サイドアタック | ボンバーヘッド3 | スウイーバー3 | リベロ4 |

| 战术图标 | 战术名 | 战术发动所需球员称号条件 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | サイドチェンジ | ドミネイター－4 | ドリブル－3 | チャンスメーカー－3 | リベロ4 |
| | ポストプレイ<br>中锋门前抢点 | ドミネイター－4 | ドリブル－3 | チャンスメーカー－3 | リベロ4 |
| | マリーシア<br>禁区内假摔 | ターゲットマン4；ドミネイター－4 | | ゲームメーカー－4；リベロ4 | |
| | 全员攻击 | 无条件 | | | |

③防守阵型战术：

| 战术图标 | 战术名 | 战术发动所需球员称号条件 | | |
|---|---|---|---|---|
| | ゾーンプレス<br>围抢协防 | ウイングハーフ2 | デイフェンシブハーフ2 | |
| | マンマーク<br>人盯人 | ストッパー2 | サイドバック2 | センターバック2 |
| | スウイーパ<br>清道夫 | センターバック2 | ストッパー－2 | スウイーパー3 |
| | オーバーラップ<br>边后卫助攻 | ドリブル－3；スウイーパー3 | アイアンウオール3 | ボランチ3；ボンバーヘッド3 |
| | ボデイ・コンタクト | スウイーパー3 | ボンバーヘッド3 | アイアンウオール3 |
| | オフサイドトラップ<br>造越位 | スウイーパー3 | ボンバーヘッド3 | アイアンウオール3 |
| | リベロ<br>自由中卫压上 | リベロ4 | ストッパー－2 | センターバック2 |
| | ボールまわし<br>后场倒脚 | ストッパー－2 | サイドバック2 | センターバック2 |
| | カテナチオ<br>全体防守 | 无条件 | | |

(2)阵型　不同阵型可使用的战术见下表：（注：○表示能够发动的战术；×为该阵型无法使用的战术）

| 战术 | | 4-4-2A | 4-4-2B | 4-5-1 | 4-3-3 | 3-4-3A | 3-4-3B | 3-5-2 | 3-6-1 | 5-3-2 | 5-4-1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマン | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| AT进攻战术 | カウンターアダック | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | ○ | ○ | ○ |
| | 中央突破 | ○ | × | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × |
| | 右サイドアタック | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 左サイドアタック | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 逆サイドアタック | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| | サイドチェンジ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × |
| | ポストプレイ | ○ | × | × | × | ○ | × | ○ | ○ | × | × |
| | マリーシア | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 全员攻击 | ○ | ○ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × |
| DF防守战术 | ゾーンプレス | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| | マンマーク | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | スウイーパ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × | ○ | ○ |
| | オーバーラップ | × | × | ○ | ○ | × | × | × | × | ○ | ○ |
| | ボデイ・コンタクト | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | オフサイドトラップ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × |
| | リベロ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × | ○ | ○ |
| | ボールまわし | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | カテナチオ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | ○ | ○ | ○ | ○ |

# 金版MTV 全部售光！第二版重装上阵！




## 怀疑我们的广告？可以理解
## 但这次可是大家的选择




动感新势力金版MTV第2版 新封面




## 哪个封面更漂亮，或者全部拥有！

- 深海蓝色封面，更加精美！
- 更换封二设计，更加精致！
- 其它当然不变，不留遗憾！

ANIME NEW POWER
# 动感新势力
## 金版动画MTV

■《动感新势力～金版MTV》■VCD(MTV) ＋CD（对应MTV曲目）■附中日文对照歌词海报■全14曲收录/Forever Love(『X』剧场版主题歌)/On Your Mark(宫崎骏短篇)MTV/Key of the twilight(『骇客时空』插曲)/Let me be with you(『人型电脑天使心』片头曲/在那一天(电影少女片尾曲)/地球仪(圣斗士 冥王篇片头曲)/指轮(『天空之艾斯嘉科尼』剧场版主题歌)/暴风雨中的光辉(『机动战士高达08MS小队』片头曲)/晓之车(『高达SEED』插曲)/奇迹之海(『英雄骑士传』片头曲)/LOVE A RIDDLE(『星空的邂逅』插曲)/黎明前(『浪客剑心』TV版片尾曲)/Gravity(『狼雨』片尾曲)/笑颜(新海城新作MTV)

**9月20日上市**

**售价:9.80元**




邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919(邮资免取)



ANIME NEW POWER
动感新势力
动画欣赏与导购资讯
OCTOBER.2003
Vol.9
售价：8.8元
●动画预告与介绍
全金属狂潮Fumoffu
高机动幻想
鬼眼狂刀KYO
网球王子
黄金腕轮传说
地狱之歌
● MTV欣赏
名侦探柯南片尾主题歌
secret of my heart
魔力女管家插曲
圆圆的月亮
新海城新作MTV
breath of heart
菅野洋子作品选Vol.4
月之茧
●影像特典
人形电脑天使心 应募品
丝茉茉 琴子 送东西
●动漫主题歌精选CD
金秋之夜
集合票选与
编辑推荐歌曲
forever with you
Into The Dawn Sky
送出歌词附录及CD封底包装
更有一张海报（两种图案随机）
这是只属于你的动心
只属于你的幸福……
影像特辑
未放映总集篇
人形电脑天使心特辑
双光盘
10月中旬上市
VCD+CD+32页全彩说明书+海报+CD歌词包装
仅售8.8元
邮购地址
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 （邮资免取）
联系电话：010-64472177,64472919

# 动感新势力邮购信息

《动感新势力》第二辑




■动画介绍：魔力女管家、翼神传说、骇客时空、机动战士高达SEED
■MTV：机动战舰、FLCL
■特辑：机动警察纪念特辑，机动警察MINIPATO2

《动感新势力》第三辑




■动画介绍：天使特警、活动写真、魔力女管家、妹妹公主、最终兵器彼女
■MTV：机动战士高达SEED、ON YOUR MARK
■特辑：机动警察MINIPATO 3、犬夜叉

《动感新势力》第四辑




■动画介绍：星空的邂逅、魔法使的条件、钢铁神探、青出于蓝……
■MTV：MACROSS7、幸运女神剧场版、电影少女
■特辑：最终兵器彼女、星之声

《动感新势力》第五辑




■动画介绍：超能ROD、魔力女管家2、战斗妖精雪风2、千年女优……
■MTV：圣斗士冥王篇、星空的邂逅、CHOBITS……
■特辑：宫崎骏监督作品、吉卜力主题歌CD

《动感新势力》第六辑




■动画介绍：ZOE、螺旋、水果篮子、笑园漫画大王、灰羽联盟、MACROSS ZERO
■MTV：骇客时空、英雄骑士传、X予兆、高达W
■特辑：浪客剑心、浪客剑心音乐绘卷

《动感新势力》第七辑




■动画介绍：成惠的世界、奇诺之旅、废弃公主、天空之艾斯嘉科尼…
■MTV：晓之车、暴风雨中的光辉、指轮等
■特辑：水果篮子、动画歌曲精选《仲夏之夜》

《动感新势力》第八辑




■动画介绍：拜托了，双胞胎、猫的报恩、十二国记、战斗妖精雪风3、天使怪盗
■MTV：犬夜叉、MACROSS PLUS、棋魂、宿命传说2
■特辑：EVA特辑、音乐补完计划

《动感新势力金版MTV》第二刷




X剧场版、ON YOUR MARK、天空之艾斯嘉科尼、电影少女、骇客时空、CHOBITS、圣斗士冥王篇、高达08MS小队、英雄骑士传、高达SEED、星空的邂逅、浪客剑心、狼之雨、新海诚个人MTV“笑颜”

《动感新势力》第一辑




■动画介绍：攻壳机动队SAC、宝瓶时代、战斗妖精雪风、EXD剧场版、千年女优、机动警察W13
■MTV：再造人009、CHOBITS
■特辑：超时空要塞20周年特辑、机动警察MINIPATO1、百变小樱剧场版花絮

与其现在苦苦追寻，
为何当初不去拥有？
所以…不愿再错过！

**心动不如行动！**



邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919(邮资免取)




# 游戏批评

**第19辑 定价：6.50元**
**10月中旬发售**

## 特稿：惨败！大陆版无尽任务

游戏批评独立开展的从育碧中国到网吧业主及玩家的第一手调查，剖析这个世界第一网游在中国败走麦城的主要原因，反思中国游戏代理商的错误理念；

## 批评四人组：中国网游的法律空白

盗窃账号？盗窃武器？网上权益谁来保护？网游停转？服务中止？玩家利益有否依据？业界、媒体、玩家及法律界代表共同探讨网游法律空白。

## 批评独立调查：挣扎在风尖浪口的网吧

中国网吧生存情况的实录

## 被鄙视的中国网游玩家

你是否记得有多少次被伤心地踢出？

## 中国网游盈收浅析

收多少？付多少？赚多少？玩家厂家两本帐

## 任天堂二十周年纪念杂文

曾经的与未来的

---

### 《游戏批评》第18辑定价:6.5元



**特辑：中国游戏人的生存状况调查**
**美国、欧洲、日本、中国游戏人谈游戏人**

■评论：世嘉街机历史（连载）
游戏医学：生化危机的另一面
《钟楼3》的导演风格

### 《游戏批评》第11辑定价:6.5元



**特稿：FF10好坏优劣赞骂**
**网络游戏：维谷中的思考**

■评论：机战系列制作人访谈
CAPCOM的智慧与创造力
游戏的围剿与反围剿

### 《游戏批评》第17辑定价:6.5元



**特稿：XBOX死里逃生或粉身碎骨**

■评论：游戏作家宫本茂
十大疯狂驾驶
游戏电影叙事结构
游戏历史

### 《游戏批评》第10辑定价:6.5元



**特稿：世嘉帝国：《混乱到重建》**

■评论：樱大战制作探秘
中国历史与日本漫画
元气：从来就是这样酷
探讨马里奥世界

### 《游戏批评》第16辑定价:6.5元



**特稿：游戏历史20年**
**游戏开发承包公司的时代**

■评论：想了解叶伟什么?
十大街头暴力游戏
动漫和游戏翻译的职业

### 《游戏批评》第9辑定价:6.5元



**特稿：掌机:任天堂帝国的后花园**
**震撼人心的武士游戏**

■评论：日本风格HUDSON
游戏不能承受之轻
游戏分级制度

### 《游戏批评》第15辑定价:6.5元



**特集：小不正经之奇文共赏《电软》档案揭密**

- 电刑室手记
- 游戏的趣味
- 编辑部的故事（漫画版）
- 沉浸在游戏中的创造力
- 闯关族的家

### 《游戏批评》第8辑定价:6.5元



**特稿：惊悚游戏的恐怖效果和心理压力**

■评论：TECMO你的柔情我永远不懂
世嘉风格和它的悲剧
KOF的音乐

### 《游戏批评》第12辑定价:6.5元



**特稿：寂静岭2（小说）**
**源自心灵深处的恐怖**

■评论：游戏电影漫谈
游戏活在日本的现实写真
游戏的理由

### 《游戏批评》第7辑定价:6.5元



**特稿：我是恐龙我怕谁——三大主机厂商评述**
**毁誉参半的恋爱游戏**

■评论：玩具帝国万岱
爽快—洛克人
游戏到底给了我们什么

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取

# 读者大人投稿的正式版

## 绝对隐藏 秘技天地

读者来信大汇总，游戏秘技大集结






### 天地会会长兼α队指挥官讲话：

★本期继续继承传统、奉献经典。

★发现有时候验证秘技真的很困难呢，努力去研究一款毫无兴趣的游戏真的要命啊。

★继续奉献侍魂的群英图。

★听说KOF会蹦到SAMMY的机板上，看来进步有望，KOF群英图要出台了。



| GBA | 超级马里奥A4 |
|---|---|
| 游戏推荐度：9 | 秘技实用度：9 |

●无限加命法

在3——9关刚开始时会看到一个飞鸟龟，先踩它获得龟壳（记住不要立刻把它推走），然后抱着龟壳快速来到前方不远有两个炮台的地方，中间还有隔着的石块，站在第一个炮台上将龟壳扔出，然后立刻跳上上面的砖块，记住跳上砖块一定要快，千万不可怠慢，否则当乌龟向右移动时，就会被屏幕拉掉。当马里奥在砖块中间处，你就会看到龟壳在下方两个炮台之间弹来弹去，两个炮台发出的每一发炮弹都会被龟壳砸掉，于是分数不断上升，不久，便是一个个的“1UP”。想要多少命就有多少命，只要时间允许。

——上海　JAY YAO

XZS：降低难度法。

| GBA | GTA3 |
|---|---|
| 游戏推荐度：8 | 秘技实用度：8 |

●关于全车

只要在CHAMPIONSHIP中一、二周目全金可得到87辆车子。

在DRIFT——COMBO中的三条赛道上，连击10个过弯MAX可得一车，30个以上得一车，共6辆。

在QUICK RACE中全金可得4部新车。

●关于模式

在CHAMPIONSHIP中，一周目非全金通关，可进入EXTRA的卡丁车。一周目全金才出现二周目。二周目非全金得多边形车，全金得无线遥控车（雷登？汗）。

在DRIFT——COMBO中，过弯连击超过20个下一个赛道才出现，共三条赛道。

——吉林　张静秋

XZS：GTA3车手必读。

| GBA | 火炎的气息2 |
|---|---|
| 游戏推荐度：8 | 秘技实用度：7 |

●习得魔法せんぎり

当刚出了有大青蛙的森林后，先不要急着去魔女の塔，先去西边的山洞，一定要按照墙上的指示解除装备，打败山猪厨师后与他对话即可习得魔法せんぎり，但当青蛙王子被捉以后再去就再不能习得，此魔法对防御力极高HP极少的敌人非常有效。

●关于餐厅

如果叫开餐厅的匠师建造共同体，就可在刚茨村（ガンツ）买一些特殊道具调合出能力提升道具：

ファイアスパイス×2　可得みそにこみ期提升智力。

カきごおり×2　可得こんじょうだま每吃30个可增加一级火焰。

カきごおり×3　可得パワーフード提升攻击力。

カみなりおこし　可得はやめし提升行动力。

ファイアスパイス　カきごおり　カみなりおこし任意两种可得ラッキぽんぽん增加运气。

使用妮娜召唤大鸟的能力飞到共同体右边的一列山脉的空地里的钓鱼场，可钓到龙攻击力最强的武器こうていのけん。

在虎人泰戈所在村下一点左边的两块单独小陆地，可用金币钓到人鱼商人有出售价格50000的男性角色专用盾マルスのたて，同样在鲸鱼山甲西方条形大陆钓鱼场的人鱼商人有出售攻击戒指和增强行动力的靴子。

——广东　孔令雄

XZS：经典RPG，GBA秘技再现。

| GBA | 幻想传说 |
|---|---|
| 游戏推荐度：9 | 秘技实用度：8 |

●众角色最强武器

克雷斯：エクスカリバー在ドクーフ神殿宝箱内。

切斯塔：强化エルヴンボウ交与爱夏修理。

般特：BCロッド在忍者の里周围森林宝箱中。

古拉斯：トウルーマジック未来篇中，ダオス城中宝箱。

艾琪：スターブルーム未来篇与艾琪母亲对话。

铃：にんとうちざくら在ドワーフ神殿宝箱中。

——北京　侯小可

XZS：最强武器获得必需。



## GBA 口袋妖怪·红、蓝宝石

| 游戏推荐度:10 | 秘技实用度:8 |
| --- | --- |

●关于特殊进化

雷电石

156＃皮卡丘——→157＃雷丘

火焰石

153＃六尾——→154＃九尾

月亮石

61＃小松鼠——→62＃大松鼠

月亮石

138＃胖丁——→139＃胖可丁

珊瑚石

23＃芽怪——→24＃力怪

珊瑚石

143＃海星星——→144＃宝石海星

水石

20＃轻叶兽——→21＃奇顶兽

珊瑚石

89＃臭臭花——→90＃霸王花

太阳石

89＃臭臭花——→92＃美丽花

●关于升级糖果

12＃怪兽针鼠能随机拾道具,相信已众所周知。本人自游戏初就带着五只针鼠，到现在已12个小时了，已拾到的升级糖果加上游戏中隐藏的已有15个之多。另拾到的复活药、加血、怪兽球若干，大家赶快去收集吧。

●关于化石

111＃路处有沙漠，其中有两块化石，交给金水市天力公司二楼的职员可孵化成怪兽，其中分别是：

树根化石→133＃利利拉　草·岩

指甲化石→135＃蝎子　虫·岩

●关于最终BOSS

他们五人的怪兽之罕见，令初玩者头疼。但只要拥有50级左右的冰系、格斗和地面系的怪兽可轻松过关。

●关于游戏中的小秘密

本作中的解睡果并不多，在商店又无处买，这样在战斗中如昏睡就很麻烦，且令“爱睡”这样的大加血绝技不敢放心使用。其实不难，在游戏中地图最左上方有一处漫天火山灰的地方，在一屋内的大叔处得到背包，去走250步后可收满火山灰，再去找他可为你制造蓝色玻璃，可解昏睡并且可重复使用，决不破损。

——山东　刘长军

XZS：口袋妖怪的秘密。

## GBA 牧场物语·米奈拉鲁镇的伙伴们

| 游戏推荐度:9 | 秘技实用度:9 |
| --- | --- |

●カのホの实（10枚全入手法）

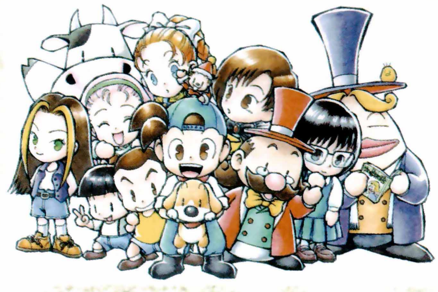
1、每星期的电视购物中（其中一次可买到）。

2、在海边钓到。

3、用自己的马在赛马会中得第一（村长给你）。

4、用900点赛马筹码在村长那儿换得（赛马会时）。

5、夏天第1日自己的小狗得第一（出荷者给你）。



6、在自己的牧场用锄头挖到。

7、冬天在湖之矿场的背后（白色突起部分）。

8、几天内连续向女神送物品（最好是庄稼）。

9、在温泉那儿的“泉之矿场”100层挖到。

10、在冬天的“湖之矿场”19层挖到。

●究极果实（不可思议之实）

连续10天向湖内扔黄瓜（出现河童的湖，湖之矿场的那个湖），扔足10天河童会给你。

●7个小精灵最快雇佣法

除紫色精灵外其它精灵均送面包增加好感度（一天中往返几次商店便可将好感度提至3心）。

紫色精灵必须前两天（春2日、3日）存下蜂蜜，第3天它生日时送去便可提升一定好感（之后再送些“すにぎり”饭团一商店内有售便可）。

——四川　尉天羽

XZS：特皮实的游戏，特皮实的秘技儿。

## GBA 牧场物语·米奈拉鲁镇的伙伴们

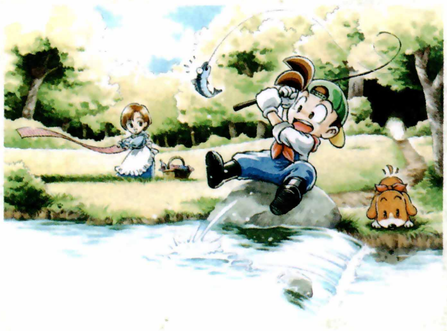
| 游戏推荐度:9 | 秘技实用度:9 |
| --- | --- |

●初期赚钱法

在游戏开始时（春2日—春5日）打开电视机，然后按一下左键，女神会出现在电视机里（不行的话多试几次），此时可以玩一个数字问答游戏，当连续答对10—14题时，可以得到一包茶叶作为奖励（要用S/L大法），15次以上的物品不能卖的。这样一包茶叶能卖1000元，一天能玩几次，这样玩几天就发了，况且不浪费体力和时间，大家放心干吧。

——广西　欧泽

XZS：这样玩几天就发了，况且不浪费体力和时间，大家放心干吧。



## GBA 召唤之夜·铸剑物语

| 游戏推荐度:9 | 秘技实用度:7 |
| --- | --- |

●护卫兽的选择

在游戏初期参加完大会开幕式后，回到打造屋，武器店老板布隆（ブロン）会问你3个问题，根据你不同的回答来决定护卫兽，护卫兽共4种，属性分别是雷、风、火、水,决定后不能更改，不同的护卫兽同伴领悟的魔法不同，而且也会决定哪类武器能够加入魔矿石打造。

ザンテツク

雷属性，问题选择1—1—1或2—2—1可以给剑、枪和钻头加魔矿石。

クッテイ

风属性，问题选择1—2—2或2—2—2可以给剑、斧和拳套加魔矿石。

シユガレット

水属性，问题选择1—2—1或2—1—2可以给剑、枪和拳套加魔矿石。

ラショウ

火属性，问题选择1—1—2或2—1—1可以给剑、斧和钻头加魔矿石。

——河北　刘强

XZS：铸剑必读。




## GBA 超级机器人大战D

| 游戏推荐度:9 | 秘技实用度:3 |
| --- | --- |

●演示动画

打开GBA后，什么都不要压，一直到出现“スーパロボット大战D”和“PUSH START”后，等上一会后（大约20几秒），便能看见特有的战斗画面，而且有三段之多。（注“PUSH START”也不要压）

——陕西　王栋

XZS：这是为何D接近TV版机战的理由之一。

## GBA 超级机器人大战R

| 游戏推荐度:9 | 秘技实用度:5 |
| --- | --- |

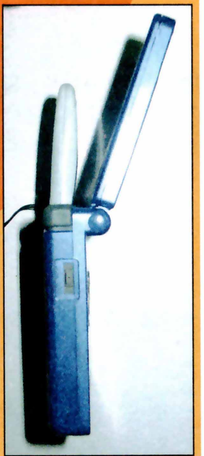
●真·ゲッター1隐藏必杀技获得法

在第27话切り招け！地球の未来先把所有敌人击坠（除帝王ゴール外），然后再把帝王ゴール击毁一次，使他的机体变为巨大ゴール，这时再让真·ゲッター1与帝王ゴール来一个自杀性单挑（所谓自杀性，就是不许使用任何精神指令，只许败不许胜），当真·ゲッター1将要被击毁时候便会有特殊对话，连人带机一起爆走（？？？）。过关之后便会发现真·ゲッター1出现了隐藏的超酷的超帅的超必杀技，这两招必杀技威力惊人而且画面华丽。

——广西　真の菜鸟

XZS：征集机战SC秘技中……

玩GBA你还需要什么？

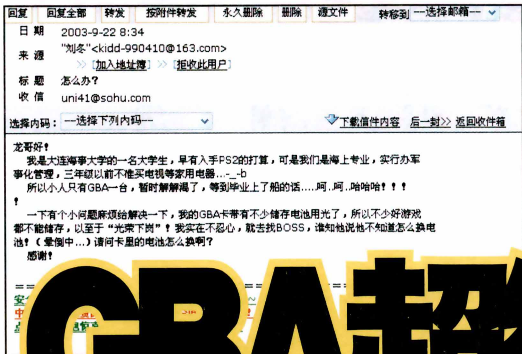


# GBA卡带记录档备份解决方案

**实用创意登场**

**本期测试的制品是外销版，目前暂无内销版本，测试结果仅限送测样品**

**本期测试由天师负责整理，不能代表本刊意见，仅供读者和玩家参考用**


回复 回复全部 转发 按附件转发 永久删除 删除 源文件 转移到 --选择邮箱--

日 期 2003-9-22 8:34
来 源 "刘冬"<kidd-990410@163.com>
》[加入地址簿] 》[拒收此用户]
标 题 怎么办？
收 信 uni41@sohu.com
选择内码：--选择下列内码-- 下载信件内容 后一封>> 返回收件箱

龙哥好！
我是大连海事大学的一名大学生，早有入手PS2的打算，可是我们是海上专业，实行办军事化管理，三年级以前不准买电视等家用电器...-_-b
所以小人只有GBA一台，暂时解解渴了，等到毕业上了船的话.....呵..呵..哈哈哈！！！！
一下有个小问题麻烦给解决一下，我的GBA卡带有不少储存电池用光了，所以不少好游戏都不能储存，以至于“光荣下岗”！我实在不忍心，就去找BOSS，谁知他说他不知道怎么换电池！（晕倒中...）请问卡里的电池怎么换啊？
感谢！

天语：这位海员读者你好，此封信件我的回复是“在最新杂志上说明”。一直以来，龙哥热线的读者常常提出各种各样的问题，限于水平和各方面条件的限制天语却总是难以详尽解答。而这次，天语决心用心解答读者问题。

**各种GBA游戏卡带的“记录不易保存”解决方案**

## GBA Super Memory Stick

# GBA超级记忆棒



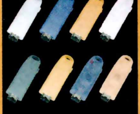




祝·莱因总帅“钻地A”六万层累计英里一夜消失！！

### 1、为什么要备份GBA卡带中的记录

直接诱因是，GBA卡带电池寿命有限，记录容易丢失，对于一些常玩常新的游戏，“失忆”往往会造成较大的时间损失——因此我们需要把卡内的记录档备份到一个载体中——在需要的情况下再把记录调回卡带中。其次，在一盘卡带（连同GBA本体）多人同时共享的情况下，如果能单独备份自己的记录，就不用担心记录档被别人覆盖，当你自己游戏时，只需将备份好的记忆档再拷回GBA卡带就行。最后一点，如果玩家希望和其他同好交流GBA记录，那么如果有这样一种载体，能很方便的实现记录备份和交流，则有可能更充分地发挥游戏的乐趣。





记忆棒的主菜单

### 2、解决方案

通过GBA超级记忆棒（GBA Super Memory Stick，以下简称SMS记忆棒），可以实现以上的三大目标。

据了解，SMS是世界上第一种能够实现“GBA各种规格的游戏卡带→SMS记忆棒”、“SMS记忆棒→GBA各种规格的游戏卡带”，“SMS记忆棒→SMS记忆棒”等多向传输的“GBA卡带记录档”专用存储装置。在GBA的相关周边领域中，尚属于独创的发明。其基本特点为：

1、数十年的FLASH使用寿命

2、可自行侦测各种GBA卡带的记忆方式和容量。

3、菜单化管理，操作十分简单。可对已知的记录档进行复制或删除或覆盖，且数据写入速度非常之高。

4、有4M和8M直至64M的不同版本，容量巨大，炫彩外形，便于携带。

天语收到SMS后，立即进行了简单的测试，本期限于版面，加之只有一块样品卡，“SMS→SMS”之间记录档的互传并未测试。

### 3、如何进入SMS管理菜单

将SMS记忆棒稳妥置于主机对打通讯口中，将GBA开机，看到开机LOGO时，同时按下“SELECT”和“START”，就会听到十分美妙的提示音，然后画面就进入到菜单管理界面。这时我们可以按照菜单提示进行各种操作。值得一提的是，SMS记忆棒的制作精细，接口部分公差准确，插拔SMS时很顺利。

菜单中的选项分别代表：



SMS菜单管理画面 此时按START可移出卡内的记录，按提示走



SMS>SMS对拷的子菜单提示

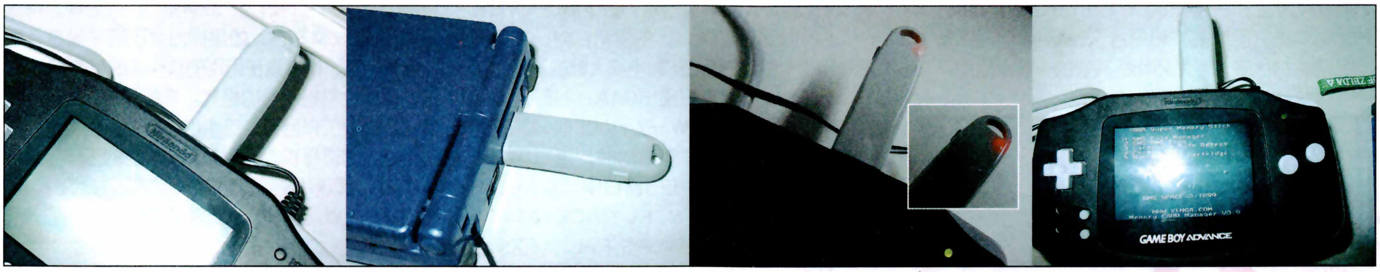


已识别游戏卡内的记忆信息

多重确认提示，有效避免记忆档的误删或误覆盖

玩家提出问题就是头等大事 硬件
最新最强硬件电软又是独家 焦点 问题 探讨

图注：1、SMS有挂绳处。2、GBA与GBASP的对打口是相反的。3、内置数据存取提示灯。4、菜单界面。注意开机后在GBA LOGO出现时按"SELECT+START"即可听到提示音。



1、SMS文件管理器。

2、SMS TO SMS互拷选项。

3、GBA卡带记忆体的方式和记录档内容自动侦测。

4、格式化SMS。

5、当我们对SMS进行管理之后，可通过此项直接运行卡带中的游戏。

### 4、提取与加载“记录档”的实战要点

天语用自己的玛莉A1原版卡进行备份。之前SMS里有很多记录，在实验之前天语进行了格式化(菜单第4项)。然后，天语进入第一个菜单选项，根据画面提示，按START键一次，来提取玛莉A1卡带中的记录，经过A键提示“确认”，正式决定将其备份到SMS记忆棒中。之后，系统就自动进行，迅速将记录档备份完毕。

实测MARIO A1记录转档的写入时间大约1秒。

如此一来，我们在今后需要的时候，就可以很方便地将SMS中玛莉A1的天语圆满爆机记录，备份到另一块玛莉A1的卡带中(这时我们仍然进入SMS菜单的第一个选项，按A键来LOAD 记忆棒中的记录档，之后再将其传输到卡带里)，或是另一块SMS记忆棒中，进而实现“记录档共享和交流”。




### 5、附加说明

1、其实，虽然只有一块送测卡，但只要把手上这块SMS中的文件读入GBA，然后看到提示就把SMS拔出来，之后再度将其插回对打口，我们仍然可以看到SMS是怎样对拷的过程。

2、这块4M的卡带，天语就送给这位海员读者，但是SMS的寄出要在实际测试“4M SMS→8M SMS”的对拷之后。因此，还将有另一位幸运读者将得到一块8M的SMS记忆棒，原则与上次的USB转接器一样，请大家给龙哥热线写信提问，必将根据情况从来信中选取。电子邮件有效(请留地址)。




# 用电视卡玩TV GAME完全手册



最近很多玩家都很关心用电视卡玩TV GAME的情况，而且有很多疑问，这些问题多集中在对电视卡的选购、使用、以及最重要的效果了解上！这次，上杉就结合自己对电视卡的使用情况并携手某论坛斑竹之一的电视卡专家EMUYU老兄，写出这篇文章，文章分为2个部分，前篇完全是上杉个人应用天敏电视大师这块电视卡的心得，后篇就请达人EMUYU从更宽更深的层面介绍电视卡的超级第3方软件DSCALER4.17的使用方法配置方式，以及其他几种接显示器玩游戏的方式，希望这些能抛砖引玉，对使用电视卡的玩家和想要了解电视卡并准备购买的玩家有所帮助！ ■文/大连神刀

## A篇：上杉使用电视卡的平民级心得

### 问题1：使用电视卡进行游戏有什么好处，效果如何？

一块平民级别的电视卡价格大多在200元到500元之间，插上S端子，通过使用DSCALER4.17这个软件，可以达到十分不错的效果，并且可以对游戏进行录像和截图，这本身是很划算的事情。当然这还要有个前提，你本身得拥有一台不错的显示器和配置还说得过去的个人电脑。上杉的电脑现在看来也是古董级别的了，雷鸟1G+256M PC133内存+GF2 MX400 32M显卡，显示器是日立锐利珑显像管的美格，带有显亮的功能（这个很重要）。

在上杉这台老机器上，电视卡的使用效果和普通29寸电视相比算是各有优势，优点：1 由于电视卡通过显示器显示的图像能上到100HZ以上的刷新率，所以游戏画面完全没有闪烁，即使游戏时间长一点，眼睛也不累。2 通过强制改变游戏的分辨率和调软件的锐利度等特效，可以使画面的细致度上升到很高的境界，PS2的锯齿保证看的清清楚楚，这点从游戏中来看，至少普通的29寸电视是比不了。如图A－1球会3，字体十分清晰，这是用电视卡的优势。缺点：颜色方面还是略有缺陷，个人感觉颜色的析出不如电视来的饱满，亮度方面也是不如电视自然。不过这些缺点是可以通过调节软件得到一定的解决。如果你的显示器有类似“黄金眼”



(A－1)

或者“显亮”等功能的话，那么恭喜你，亮度方面完全不成问题。用DSCALER4.17还可以将游戏画面调成16：9等各种视觉比例，尤其某些游戏16：9的画面表现是很符合人的视觉需求，比如最近火爆的WE7，在16：9的画面下球场的长度宽度和人物比例更加合理，纵深感强；再如一些座舱类游戏GGB和皇牌空战什么的，宽幅画面让空间感更加开阔。

可能有些朋友担心，用电视卡玩游戏会不会掉祯啊！请放心，只要你的电脑配置不是很过分，就不会出现这种情况。上杉用电视卡玩GGB这种高祯数的游戏，完全没问题，请看图A－2和A－3，前者是本人用13式的KEM轰飞敌军鸵鸟，后者是KEM连



(A－2)

杀2个高机动，高速运动带浓烟雾的导弹、运动敌军和各种爆炸的特效下，电视卡的画面无任何抖动，十分流畅。后面EMUYU的文章里配有WE的截图，就算是这种多点同时运动的游戏也一样无问题，毕竟流畅才是舒服地进行游戏的前提。

### 问题2：目前市场上的电视卡很多种，如何选择和购买？

电视卡这种东西属于电脑硬件，玩家们可以去

各地的电子市场购买。目前市场中的电视卡主要以2种芯片为主，一种是BT878/878A系列芯片，PINNACLE（品尼高）和丽台这2种品牌电视卡是这种芯片的代表，当然还包括其他的一些小品牌；




（A—3）

另一种是PHILIPS SAA713X系列芯片，被LIFEVIEW FLYVIDE和X敏电视大师等品牌电视卡所采用。在上述电视卡中，德国品牌PINNACLE受到了很多电视卡用户的好评，其做工一流，质量出色；丽台电视卡也很不错，获得过去年某著名电脑杂志的年度大奖；LIFEVIEW FLYVIDE2000（飞影2000）也以不错的性能和便宜的价格在玩家群体中获得不错的口碑；至于X敏电视大师，后文继续说明。

总体来看，这些电视卡都不错，也就说现在500以下的电视卡都可以成为大家购买的目标。刚刚上市的新款PINNACLE是最值得大家考虑的，当然它的价格也相对来说比较高。从DSCALER4.17这个软件来看，它对BT878系列的电视卡支持的更好一些，因为有些配置的选项是特别针对BT878系列芯片进行优化的。当然，从宏观来看，BT878系列芯片和SAA713X芯片在DSCALER4.17上的表现，差别不大，大家可以根据自己口袋里的钱去决定购买的品牌。

有一点必须注意，无论你买了什么品牌的电视卡，如果用其自带的软件来玩游戏的话，效果一定是十分差劲的，必须使用DSCALER4.17，这样才能使画面有质的飞跃。有关DSCALER4.17这个软件的详细使用方法和配置将由达人EMUYU在后文进行说明！

## 问题3：我买了X敏电视大师，为什么却用不了DSCALER4.17，急？

解答这个问题之前，需要了解一个情况，X敏出的电视卡其实是分2个芯片，很久以前出过BT878芯片的X敏电视卡，而现在刚上市的新X敏电视卡好像也用的是BT878系列芯片。不过从今年年初到现在，X敏电视卡在市场的主流产品以SAA7130芯片居多，大多数的玩家可能买的就是这种卡，而上杉手里也恰恰就是这块卡。DSCALER4.17不支持X敏卡并不奇怪，可是别忘了，这块卡上搭载的SAA7130是实实在在的被DSCALER4.17所支持！所以解决的办法就是让DSCALER4.17识别出SAA7130这块芯片，具体方法如下：

1，可以去X敏的官方论坛（说明书上有）下载X敏电视大师的特殊版驱动，不过上杉个人不推荐这种方法，因为这个驱动在我的机器上好像不太稳定，经常造成死机！这可能也和我的机器有关系。

2，这是我个人的解决方法，去下载LIFEVIEW FLYVIDE2000（飞影2000）的驱动！对，不要怀疑，就是用这个驱动去代替X敏电视大师的驱动。这样DSCALER4.17就能识别出SAA7130芯片，让你的X敏伪装成LIFEVIEW FLYVIDE2000。在第一次安装DSCALER4.17后启动时，填写完个人PC硬件信息后，请在弹出的窗口中“CARD”一项选择“LIFEVIEW FLYVIDE2000”，“TUNER”一项选择“PHILIPS PAL”（这个和看电视有关）。如此，你的SAA7130X敏电视大师就能使用DSCALER4.17这个软件了！

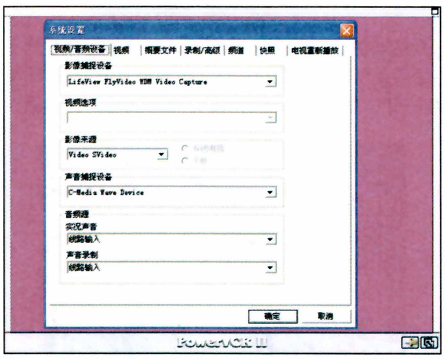
总的来说，X敏这块卡还是不错的，上杉用了大半年，觉得物有所值，而且价格也就在300上下，是玩家们的选择之一，新的X敏卡用的是BT878系列芯片，值得购买！

## 问题4：用什么软件录像比较好，DSCALER4.17的录像功能好像不是很完善。

随着宽带网络的发展，玩家之间已经不满足于语言间的交流，通过相互传递自录的游戏录像对游戏进行研究，已经成了司空见惯的事情。如今有了电视卡的各位，更要利用好这一资源。

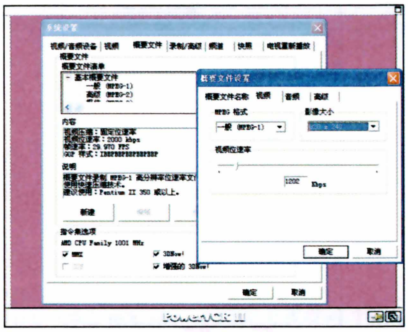
如题目所说，DSCALER4.17并不适合于对游戏进行录像，好像其作者也主要把精力放在提高显示的画面质量上。这里上杉介绍一款性能优秀，对机器配置要求不高的录像软件——POWER VCR II PRO 3.0 版，这个录像软件最大的特点就是能控制录制影像的文件质量和文件大小。

安装好POWER VCR II PRO 3.0 版后启动，在屏幕上点击鼠标右键选择“系统配置”，然后进入图A—4的窗口中，“影像捕捉设备”请选择你个人的电视卡；“影像来源”选择“VIDEO SVIDEO”；“声音捕捉设备”和“音频源”则要根据自己声卡的类型和线路连接方式来进行选择。接着点击窗口中的“视频”，在这里，我们可以对要进行录像的影像进行亮度、对比度等数值调节。继续点击旁边的“概要文件”，这里比较关键，因为这里是用户对所录制的文件进行视频和音频质量（大小）的定义，如图A—5中，点击“基本概要文件”——“一般”，然后点击下面的“新建”，弹出一个窗口，

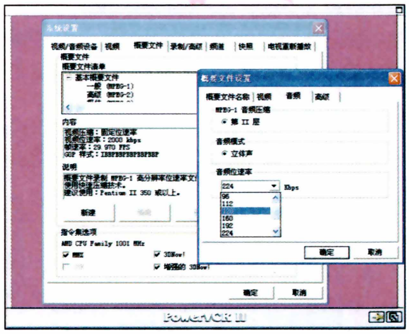


（A—4）

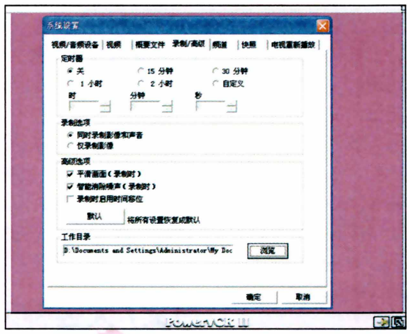
点击“视频”，在这里对录像的格式、分辨率（注意显卡并不支持所有的分辨率）、视频位速率进行调整和设定。点旁边的“音频”，如图A—6，可以对声音的采样率进行修改，128K足矣。上杉个人推荐的配置就是如上述2个图所示，GGB录像后的效果被CT达人袜子评价为“很清楚”，12分钟的MPG影像也就130M左右，如果你对大小还不满意，可以继续调整，或者直接用别的软件转成ASF和WMV这种更适合网络流通的格式。最后，在如图A—7的窗口里设置工作目录，这个也很重要，相当于临时文件夹，请选择较大硬盘分区作为它的工作目录，其他选项可以根据自己机器的实际情况进行选择。设置完毕后，就可以进行录像，当你停止录像的时候，



（A—5）



（A—6）



（A—7）

POWER VCR II PRO 3.0会自动提示你将录像保存在哪里，很人性化。上杉现在不仅用这个软件录游戏，而且还用它来录足球比赛和《天下足球》中的精彩进球，方便得很。

以上就是上杉用电视卡的一些心得体会，希望能给大家帮助。如今我本人在自己的WINXP下，边上网聊天下载电影，边用DSCALER4.17玩游戏，很惬意，打心里认为这300元花的超值，GGB的100多个勋章和WE6、WE7的N多个进球都是伴随这TV CARD一起诞生的。下面就请专家EMUYU以PS2这台主流游戏机详细说明DSCALER4.17的使用和配置，使大家感受了解DSCALER4.17这个软件的魅力和其他用显示器玩游戏的方法！

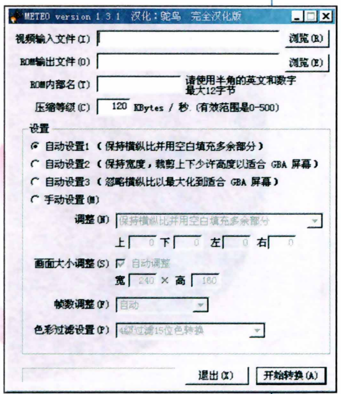
# GBA电影制作工具漫谈2

■文/gokumine

对于掌机玩家来说，是否能最大发挥自己主机的潜力是每个人的愿望。只能游戏已经不是现在掌机的主要概念了，很多人都在用着掌机干着更多游戏之外的事情--播放影片就是其中之一。

## meteo1.3.1&calcmeteo

不知道大家是否还记得，我前一段时间曾经在杂志上介绍过Videogba这个工具，这是最初实现在GBA上制作电影的工具。使用过这个工具的朋友大概都会有体会：制作超级麻烦。首先需要把影片先转换成BMP格式的图片，一段动画就要上万张的图；其次是压缩上要花费大量的时间，不过这个压缩的比率是十分惊人的,但是需要几十小时;然后是声音，为了声音同步需要自己多次处理音频文件；最后再把两个文件合并,生成GBA识别的文件。这样下来的话制作集动画动辄数十小时，一般人很难吃的消，更让人无法忍受的是那个"老虎头"。




(图片1)

最近一段时间出现了一个meteo1.3.1的程序，在各个站点都很热。她的功能和Videogba一样，但是制作方法可是超级的方便。这个软件是日本人开发的，被国内一个叫作"鸵鸟"的作者汉化并发布了出来，从而再次在有烧录卡的朋友中引起热潮。

首先我们先来看看程序的主界面。(图片1)

这个就是整个程序的面貌。开始的"视频输入文件"那里输入需要转换的文件，可以直接转换AVI或MPG电影文件。从"ROM输出文件"那选择一个输出GBA的ROM文件路径，一般会默认影片的所在目录。"ROM内部名"，其实这个就是命名GBA文件的名字，当烧录卡程序载入的时候就会显示这个名称，相当于给制作者署名的，可惜只支持12个英文或者6个汉字。在设置方面给了3种自动设置方案，大家可以根据自己的意愿随意选择，如果没有中意的就选手动，根据影片的大小分别对上、下、左、右进行剪裁符合自己要求为止。"祯数调整"和"色彩过滤设置"一般情况是直接的默认原设定，只有选择手动的时候才能够自己调整。最后需要说的就是"压缩等级"，对于这个软件压缩的程度是无法和Videogba相比的，但是其可选择性也是Videogba所没有的。虽然有效范围写的是"0-500"，但是最小也不要超过17这个数字，不然就会出现转换错误。在填写数字的时候可以使用calcmeteo这个软件来计算，这个是"电子DIY"站点制作的配合工具(图片2)。可以根据您手中烧录卡的容量计算最佳的转换率；或者通过转换率来计算生成文件的容量，是个十分好用的工具。如果要生成的影象文件比较清晰的话,那转换率最少也要在30以上，不然画面是很难让大家接受的。最后这个工具的一个优点就是省去了我们原先的声音转换，所有设置都调整好了以后，点一下开始转换就可以了。就是要转换完整的动画也只需要1个小时左右（和电脑配置有关），然后直接使用模拟器或者烧录进卡带观看就可以了（模拟器对声音方面不太好，画面比较稳定）。




(图片2)



(图片3)



(图片4)

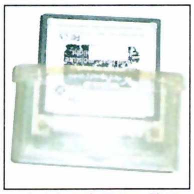
大家可以从动画截图中看出实际的效果，两个影片分别是出自最新的《动感新势力》中的两段MTV--《机动战士08MS小队》(图片3)和《机动战士高达SEED》(图片4)。另外还有宫崎骏的电影《ON YOUR MARK》全部收录在第五期的《掌机迷》杂志中，有兴趣的朋友不妨一试。影片使用了30左右的压缩率，已经做到了字模相当清晰的程度了，但是容量问题实在是让人头痛。128M的卡大概也就6分钟左右吧，对于拥有256M以上容量卡带的玩家倒是可以玩游戏之余看段MTV什么的。

相关工具可以从http://yxjzy.com网站下载，对工具有任何疑问的可以在http://yxjzy.com/bbs中留言，我会给予您解答。

## GBA Media「GBalpha System」

要说meteo1.3.1可以实现快捷的动画转换制作的话，容量就是限制其发展的瓶颈。想要实现电影是不现实的，毕竟能够购买的起大容量烧录卡的人不多，而且与其有买大容量烧录卡的钞票还不如买个便携式VCD或者DVD来的划算。因此说meteo1.3.1只能实现一些短小动画或者MTV，起码她连24分钟的动画在保证质量的前提下都很难放到256M的卡带中。不过GBA Media(GBalpha System)的出现将大大改变这一现象，用GBA看完整电影将不再是问题。

首先这个产品的地位就不一样，和上面的工具有很大不同--她需要辅助的周边。也就是说她不单单是一个转换工具那么简单了。这个产品说简单一点就是使用专门的工具转换视频文件，然后通过特殊的周边机器加载到GBA主机上。这个和年前曾经出现的一个日本AM3的产品比较类似，但是这次ROM承载体是数码产品经常要使用的CompactFlash存储卡。因为GBA的接口CF卡不一样，因此还有一个转接卡。说是不好描绘的，大家先看图片吧。(图片5)



↑这种东西在早先一阵子曾经出现过，注目度还很高呢……

(图片5)

这个就是结合以后的样子。上面突出的部分就是CF卡，而下面类似GBA卡带的就是用于连接GBA和CF卡的转接卡，而插在GBA上的样子就是像下面那张图片(图片6)。使用CF卡的最大优点就是容量上要大大的增加。就算现在市面上最常见的大容量烧录卡也不过是256Mb，这个只是相当于CF卡的32MB的容量。而128MB的CF卡就能够基本实现90分钟的影像，而且价格方面也要低上很多。不过功能方面是目前不支持游戏，但是除了游戏以外的动画、图片、小说，MP3等功能都能实现，而且是用更好的效果来实现。



↑好啦，这回把CF卡装到GBA上了。模样怪怪的，如果换到GBASP上，想必造型更加突出，很难看。

(图片6)

看完了硬件，接下来再看软件方面。正式软件目前正在最后的制作阶段，不过早先就放出过测试的版本，我们先说音频方面。对于以前那两个软件来说音频做的只能说是非常马虎，在使用耳机的情况下会听到很明显的噪音。而这次就不一样了,效果非常出众，而且有多种压缩模式提供选择，可以说是非常接近MP3的音质了。视频方面增加了很多的功能，转换的时候不但可以调节对比度、亮度、锐化程度和饱和度，而且转换的时候还能直接看到转化效果。转换后可以使用转换工具播放效果，因为要使用到专门的解码程序因此模拟器暂时是无能为力了。这张图片就是在GBA上抓拍的，也能实现清晰的字幕了。(图片7)

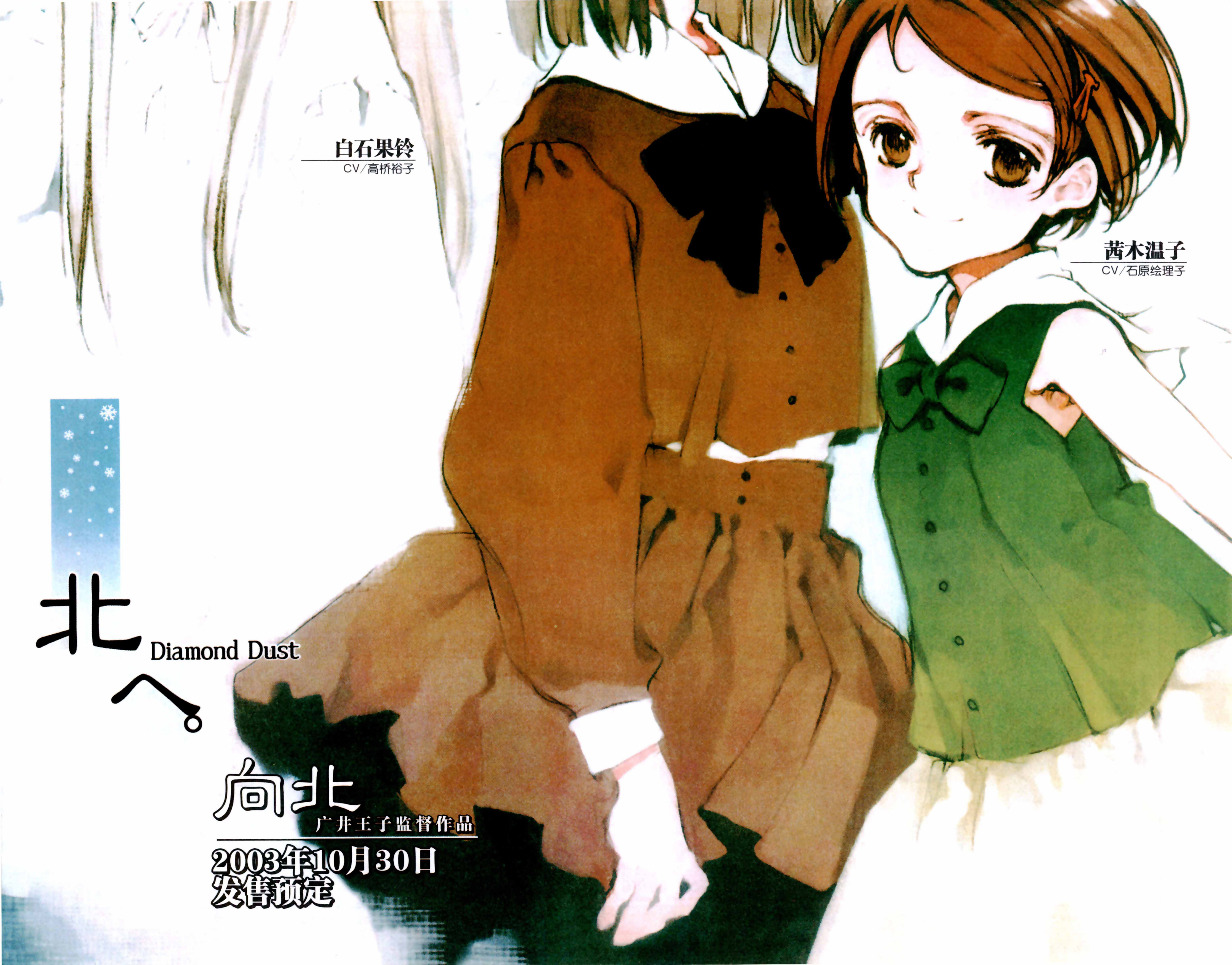


(图片7)

最后补充一点，这个东西是完全国产化的，制作者就是YIFEI，这样大家应该就放心了吧。关于这个产品的海外销售方面已经取得了日本任天堂的认可，也就是说是完全合法化了。不过条件是和电视调谐器一样需要插上正版卡带才能使用，国内的由于特殊原因就取消了那个东西（也就是说将会发行2个版本）。正式产品到底能够达到一个什么样子的水准现在还不好说，不过大家只要关注就好了，总之，不会让大家失望就是一定的了，最终产品测试会近期展开。到时候一定给大家一手资料。



想对你说，最喜欢你——
朝比奈京子
CV/能登麻美子
北野纯生
CV/天濑茧
原田明理
CV/渡边明乃


白石果铃
CV/高桥裕子
茜木温子
CV/石原绘理子
北へ。
Diamond Dust
向北
广井王子监督作品
2003年10月30日
发售预定

专业邮购

# 北京信宏威达游戏集团

全场买一赠一
数量有限，送完为止！


GBA
460元(送无线耳机)


PS2 39001-直读
1390元(送GBC主机)


XBOX完美直读
1590元(送WSC主机)


PSONE
430元(送电子眼镜)


NGC
1190元(送GBC主机)


MP3/CD/VCD/随身听
380元（送车模）


新款GBA SP
780元(送无线耳机)


土星机
330元(送GB)


GBA128M烧录器+卡
350元(送车模)


GBA电视接收器
230元(送车模)


Inter摄像机
160元(送车模)


美版DC
620元(送DC原装键盘)


3D立体电子眼镜
99元(送车模)


便携液晶电视
380元(送车模)

套餐及主机邮费40元 GB 20元

## CASIO彩色液晶触摸式笔记本电脑



原装进口、现在购送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机(电脑)连线、GB、FC游戏。同类产品国际市场售499美元。送3D电子眼镜。

信宏威达集团独家代理价(邮费40元/套) 690/套



**功能简介**

1.数码照相机功能---60万像素，可加背景、修改
2.MP3功能---任意下载，中文显示歌名
3.掌上图书功能---图书浏览，自动翻页，任意下载
4.GB游戏功能---兼容市场上所有GB游戏
5.FC模拟器功能---自带模拟器，游戏电脑下载
6.无线收发e-mail---可插入图片
7.掌上商务通---具备掌上PDA所有功能
8.手写笔输入---中、英字体识别
9.连接手机发送自拍相片---支持彩信业务
10.WindowsCE系统---具备电脑所有功能
11.录音功能---最长储存一小时录音
12.记事本、计算器、Execl功能、换算器
13.卡拉OK 功能---合成录音，播放
14.数码摄像机功能---最大可摄录30分钟
15.电影功能---兼容MP4、MPG格式电影

**现在购买赠送如下软件：中英互译，手机号码查询，电子钱包，中国电子地图，方位查询系统，税控系统，五笔输入，英文朗读，口袋DOS.**

**其它**

规格：12 X 8 X 3cm,重380g，银白，银粉双色可选。保修：三个月包换，一年保修，终身维修。咨询：010-83553588/3688 转111或105
全中文操作界面，本机自带4M内存，内存插口可外加内存。内置一体式充电锂电池，一次充电可使用10小时以上。中文说明书。
可选配件：16M/64M/128M内存390/590/790元 电脑读卡器 190元 系统资料、游戏、恢复光盘90元 配件随机购买免邮费！

**特价套餐**

| | | | |
|---|---|---|---|
| A：GBA+充电器+充电电池+皮套+GBA卡任选一盘 | 原价610 | 现价 530 | 送无线耳机 |
| B：GBA+烧录器+128M卡+充电器+GBA卡任选一盘 | 原价935 | 现价 790 | 送相机 |
| C：GBASP+变压器+充电器+电池+GBA卡任选两盘 | 原价1030 | 现价 870 | 送GBA电子书 |
| D：PS2+完美直读+双振动手柄+8M记忆卡+游戏 | 原价1750 | 现价1530 | 送GBC主机 |
| E：PS7501+双振动手柄+记忆卡+VCD卡+金手指+游戏 | 原价710 | 现价450 | 送电子眼镜 |
| F：NGC+双手柄+记忆卡+变压器+《生化危机0》 | 原价1750 | 现价1480 | 送GBC主机 |
| G：X-BOX+直读+双手柄+记忆卡+变压器+10款游戏 | 原价2100 | 现价1890 | 送WSC主机 |
| H：PSONE+液晶屏+充电电池+双振柄+记忆卡+游戏 | 原价1180 | 现价690 | 送电子眼镜 |
| I：DC+双原柄+4M记忆卡+振动包+MP4解压卡+游戏 | 原价950 | 现价790 | 送原装键盘 |
| J：SS+双原柄+8M记忆卡+4M加速卡+VCD卡+游戏 | 原价680 | 现价430 | 送GB主机 |






### “三菱”触摸笔记本电脑

简介：AMD中央处理器，1.4G硬盘，48M内存，内置56K解调器，中文手写/拼音/五笔输入，内置美国JBL音箱，预装中文WIN98系统，高能锂电池，可反复充电。内置耳机、麦克、PS2鼠标插口。可实现普通电脑所有功能
规格：25 X 19 X 3 cm 重量：850g 颜色：灰色
赠品：高能锂电池、充电器、电源、多功能手写笔，皮套、耳机、USB电脑数据线
特价 890元 (邮资20元)

### 美国“JBL” 原装组合音响

双磁带卡座，五碟CD,立体声调频收音机，多彩液晶显示屏，JBL原装低音炮音箱，AV输入。时尚造型，银色外观。同类产品市场售价3000元。



特价490元
(邮费40)



### 针孔彩色无线夜视摄像机

日本原装，任何电视或显示器均可无线接收，夜视功能，无光线下可使用，有效距离20米。
特价 480元(邮资20)



### 富士专业数码相机

300万像素，3寸液晶屏。128兆内存，送电脑连线。
特价780元
(邮资40)

**特价产品：DC-MP4解压卡 99 PS2原装记忆卡 138 DC中文上网器 150 PS2中文上网器 160 PS2原装振柄 48 GBA中文翻译卡 110 配件/卡邮资10元/件**

**GBA卡**

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 心跳回忆-祝福的钟声 | 55 | 龙珠Z2 | 45 | 007夜之火 | 45 | 疯狂的士 | 45 | 寂静岭(中) | 45 | 皇家骑士团 | 33 | 牧场物语(中) | 38 | 2003足球 | 35 |
| 口袋妖怪(红/蓝,中) | 45 | 太空频道5 | 45 | 索尼克2 | 85 | 实况足球2 | 35 | GTA | 33 | 魔法假期 | 35 | 魔界村R(中) | 38 | 古墓丽影 | 45 |
| 大战略2(中) | 45 | 索尼克弹珠 | 45 | 黄金太阳2 | 85 | 皇家骑士团(中) | 38 | V拉力3 | 35 | 拳皇 | 33 | 洛克人EXE3 | 45 | 光明之魂2 | 45 |
| 哈里波特与密室(中) | 45 | 恶魔城3(中) | 45 | 街霸3 | 45 | 机器人大战(中) | 38 | 真魂斗罗 | 45 | 坏玛莉2 | 33 | GT赛车3 | 35 | 鬼武者 | 45 |
| 游戏王6(中) | 75 | 麻将风云(中) | 45 | 网球王子2 | 45 | 最终幻想(中) | 45 | 三国(中) | 45 | 机器人大战GX | 65 | 我们的太阳 | 55 | 玛莉3/4 | 35 |

高价回收/交换各种游戏机及配件

## 北京信宏威达游戏中古货商城

二手货购物100元送车模、200元送相机、300元以上送无线耳机

*本商城所售二手货均为九成新，收购、交换价按本商城售价的80%执行。商城所售商品邮费一律20元/件。*

PS2 30006/30000/39001（完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、游戏） 1150元 NGC松下DVD（双手柄、记忆卡） 1450元 SONY原装CD机 180元
DC原装美版机(双原柄、记忆卡、振动包、游戏) 400元 PS /PSone/PS VCD 5903（双振柄、记忆卡、游戏） 300/350/340元 X-BOX(直读) 1180元
GBA（送卡） 350元 NGC（手柄、电源） 900元 3DO（双手柄、游戏） 230元 SFC主机+32M磁碟机（双手柄、游戏） 290元 SS JVC（送游戏） 260元
GBC / GBP / GB / GG / SEGA游牧民手掌机（均送卡） 280/120/90/220/270元 GBASP 样机（九成新、充电器、电池、送卡） 600元
任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机/SNK光碟机(送所有游戏) 780/390元 /220元 DC/PS/SS拆件机 80元 WSC/WS神奇天鹅(均送卡) 260/180元
MP3/VCD/CD 随身听（防震、线控耳机、MP3歌库） 220元 便携液晶电视（4寸，可接任何游戏机） 280元 PSone 5寸便携液晶屏 240元

本集团新电话010-83553588/3688 客服分机：103/105/109(实行客户专人负责制) 售后服务：111 投诉与建议：110 E-mail：xhwdgame@163.com
汇款（寄信/货）地址：北京100077信箱5分箱 收款人：信宏威达 邮编：100077 北京购买地址：丰台区西罗园宝汇苑大厦22-1402 （来人请预约）

# 北京瑞明兴隆游戏服务中心

休闲假日别徘徊

快到瑞明兴隆来

诚征各地加盟店批发、零售、维修、邮购

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！ http://rm-game.yp.shou.net E-mail:bj@rm-game.yp.sohu.net

好消息

本月掌机以旧换新GB薄机+360元=GBA彩机
GB薄机+190元=GBC彩机
GBC彩机+280元=GBA彩机
GBA彩机+450元=GBASP夜光彩机

免邮费

本服务面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。

二手ps2套机1180元

本月特价：GBA+GBA卡带(任选)+GBA高效15小时充电器+七彩腰包+GBA专用耳机+GBA专用卡盒+GBA原装贴膜+GBA皮套+GBA高亮度灯690元(绝不事后补款，配件少一赔十)

二手主机：本月二手GBA套机 390元　二手DC套机 450元　二手PS套机 380元　二手NGC套机 980元　二手GBC套机 280元　二手GB薄机套机 150元

二手软件：PS2王国之心最终版 180元/PS2真三国无双2 180元/PS2超级忍 220元/PS2实况6 150元/PS2机战冲击版 160元/PS2GT3 150元/PS2猛将传 180元


NGC转GBA接收器490元
NGC 1190元


39001型原机配置1380元
50000型(限)硬盘.网卡3180元


DC原装美版780元
DC组装日版580元


PSONE100/103单机520元
PSONE100/103套机690元



GBA金银限定版主机490元
GBA(日)橙、黑限定520元
GBASP(日)750元
GBASP限定+我们的太阳1860元


微软XBOX中文版1880元
微软XOBX主机(美版)+原版游戏1750元
微软XBOX主机(日版)+原装遥控器1950元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

PS2 39001 (30001、39002、39004、30006、30007) +双振动手柄+原装IC+原装8M记忆卡+原装S端子线+原装大电源+PS2支架+DVD游戏 1690元　PS2 39001主机原装对号机带开机画面套机 1880元

| 游戏配件（免邮费） | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS2.NGC.XBOX专用VGA | 330 | PS2手柄4分插 | 120 | DC FC模拟器 | 30 | GBA电视接收器(带电源) | 390 | FF10/FF8精装怀表 | 95/115 | FF10/FF8 ZEP打火机 | 35 | 合金装备笔盒 | 40 | GBALINK烧录卡128/256m | 350/490 |
| PS2原装分量端子线 | 270 | PS2原装光头（拆机） | 480 | DC GB模拟器 | 30 | GBA-EZ-FLASH256M刻录卡 | 620 | FF10/FF8项链+戒指 | 35/25 | FF10/FF8烟盒 | 35 | 樱大战烟盒 | 40 | GBA-EZ Ⅱ-FLASH128/256M刻录卡 | 490/750 |
| PS2原装8M记忆卡 | 170 | GBA-EZ-FLASH128M刻录卡 | 420 | DC SFC模拟器 | 40 | GBA-EZ-FLASH512M刻录卡 | 980 | FF10/FF8夜光手表 | 75/65 | 合金装备烟盒 | 40 | 樱大战火机 | 48 | GBA-XG Ⅱ-FLASH128/256M刻录卡 | 420/650 |
| | | DC VGA | 60 | DC MD模拟器 | 30 | GBA原装金手指 | 150 | FF10/FF8情侣表 | 130/120 | 合金装备火机 | 48 | 樱大战笔盒 | 40 | FF8/FF10项链套装 | 45/55 |

本店经营回收二手正版软件，以旧换新，也可以旧换旧。其它NGP及WS正版卡带请电询

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS2混沌军势3 | 390/10 | PS2鬼泣2 | 420/10 | PS2幻想水浒传3 | 320/10 | X—BOX三国无双2 | 440/10 | NGC最终幻想水晶编年史(限) | 480/10 | DC樱大战4 | 160/10 |
| PS2三国无双3+猛将传 | 450/10 | PS2封神演义2 | 320/10 | PS2最终幻想X（国际） | 320/10 | X—BOX合金装备本质 | 420/10 | NGC幻想传说 | 380/10 | DC梦游美国2 | 45/10 |
| PS2三国无双3猛将传 | 320/10 | PS2VR4进化版 | 350/10 | PS2真三国无双2 | 320/10 | X—BOX幻魔鬼武者 | 390/10 | NGC赛尔达 | 280/10 | DC世嘉拉力2 | 45/10 |
| PS2鬼武者 | 150/10 | PS2VR4 | 90/10 | PS2三国无双2猛将传 | 320/10 | X—BOX飞龙 | 450/10 | DC索尼克2(限定版) | 80/10 | DC世嘉GT | 45/10 |
| PS2实况5加强版 | 90/10 | PS2生或死2加强版 | 150/10 | PS2旧世界遗产 | 90/10 | NGC玛莉奥聚会4 | 350/10 | DC代号维罗尼卡(完全版) | 180/10 | DCVR网球 | 45/10 |
| PS2樱花大战(限) | 820/10 | PS2实况7 | 430/10 | PS2格兰蒂亚2 | 160/10 | NGC阳光玛莉奥 | 330/10 | DC刀魂 | 45/10 | DC第5频道 | 45/10 |
| PS2樱花大战(中) | 360/10 | PS2异度传说 | 350/10 | PS2第二次机器人大战∂ | 450/10 | NGC生化危机(代号维罗尼卡) | 350/10 | DC格兰蒂亚2 | 45/10 | DC梦幻之星 | 60/10 |
| PS2合金装备2本质 | 390/10 | PS2鬼武者2 | 290/10 | X—BOX生或死Ⅲ | 330/10 | NGC生化危机 | 360/10 | DC莎木 | 180/10 | DC死亡之屋2 | 45/10 |
| PS2最终幻想X-2 | 430/10 | PS2刀魂2 | 430/10 | X—BOX信长野望之岚世纪 | 430/10 | NGC生化危机0 | 350/10 | DCD之食卓2 | 60/10 | DCNBA2K | 45/10 |

GBA配件及GBA经典卡带　其它GB卡详查其它广告价格

| GBA配件 | 价格/邮费 | GBA配件 | 价格/邮费 | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GBA配件全家福(15件套) | 130/5 | GBA盔甲 | 45/5 | GBA恶魔城（中文） | 55/10 | GBA Z·O·E | 48/10 | GBA炸弹人2 | 55/10 | GBA大战略2 | 55/10 | GBA晓月圆舞曲(中) | 55/10 |
| GBA充电器+电源 | 35/5 | GBA摇杆 | 10/5 | GBA街霸ⅡX | 55/10 | GBA实况世界杯 | 55/10 | GBA泡泡龙 | 55/10 | 新卡介绍 | 价格/邮费 | GBA瓦里奥制造 | 55/10 |
| GBA高效15小时充电器 | 65/5 | GBA彩装贴膜 | 25/5 | GBA洛克人ZERO2 | 55/10 | GBA罪恶工具X | 55/10 | GBA黑色细胞 | 55/10 | GBA最终幻想战略版(中) | 95/10 | GBA火炎文章之烈火之剑(中) | 95/10 |
| GBA专用耳机 | 15/5 | GBA专用卡盒 | 5/5 | GBA炸弹人 | 45/10 | GBA拳皇EX2 | 63/10 | GBA街霸ZERO3 | 55/10 | GBA指环王双塔(128M) | 95/10 | GBA疯狂出租车 | 48/10 |
| GBA组装贴膜 | 18/5 | GBA扩音器 | 25/5 | GBA钻地先生A | 55/10 | GBA铁拳 | 55/10 | GBA火焰纹章 | 55/10 | GBA超级忍 | 55/10 | GBA牧场物语(中) | 48/10 |
| GBA原装贴膜 | 45/5 | GBA车载充电器 | 40/5 | GBA恶魔城之白夜(中文) | 55/10 | GBA实况2002足球 | 55/10 | GBA封神演义 | 55/10 | GBA索尼克2 | 95/10 | GBA塞尔达之四支剑 | 48/10 |
| GBA对战线（2条） | 30/5 | GBASP专用耳机接口 | 20/5 | GBA沙龙曼蛇 | 35/10 | GBA黄金太阳2(128M) | 95/10 | GBA光明力量 | 55/10 | GBA幻装迷宫2 | 55/10 | GBA分裂细胞 | 55/10 |
| GBA对战线（4条） | 45/5 | GBASP放大镜+遥杆 | 30/5 | GBA寂静岭 | 95/10 | GBA索尼克 | 55/10 | GBAGT2 | 55/10 | GBA狙击手 | 38/10 | GBA光明之魂2(中) | 95/10 |
| GBA专用灯 | 15/5 | GBASP七彩腰包 | 20/5 | GBA哈丽波特 | 55/10 | GBA龙战士2 | 35/10 | GBA机战R | 55/10 | GBA口袋妖怪蓝(中) | 55/10 | GBA我们的太阳 | 88/10 |
| GBA放大镜+灯 | 30/5 | GBA卡带 | 价格/邮费 | GBA信长野望 | 55/10 | GBA特鲁尼克大冒险2 | 55/10 | GBA三国志（中文） | 55/10 | GBA口袋妖怪红(中) | 55/10 | GBA幻想传说 | 55/10 |
| GBA透明皮套 | 15/5 | GBA瓦里奥 | 55/10 | GBA快打旋风 | 35/10 | GBA机战A中文版 | 55/10 | GBA世界传说 | 55/10 | GBA魂斗罗 | 35/10 | GBA玛莉奥4 | 35/10 |
| GBA七彩皮套 | 20/5 | GBA玛里奥赛车 | 35/10 | GBA风之少年 | 35/10 | GBA大战略 | 55/10 | GBAV拉力3 | 45/10 | GBA机器人大战OG(中) | 68/10 | GBA机战D(中) | 55/10 |
| GBA七彩腰包 | 35/5 | GBA黄金太阳(中) | 55/10 | GBA皇家骑士团外传(中) | 55/10 | GBA黄金太阳（中） | 55/10 | GBA魔法假日(中文) | 55/10 | GBA勇者斗恶龙怪兽篇 | 55/10 | GBA龙珠Z2 | 55/10 |
| GBA七彩挎包 | 35/5 | GBA龙战士 | 35/10 | GBA幻想水浒传 | 55/10 | GBA游戏王6 | 95/10 | GBA风之少年2 | 35/10 | GBA圣剑传说 | 90/10 | GBA鬼武者战略版 | 55/10 |
| | | | | GBA机器人大战a | 55/10 | GBA银河之星 | 55/10 | GBA机战R（中文） | 55/10 | GBA星之卡比 | 55/10 | GBA越南战役 | 55/10 |

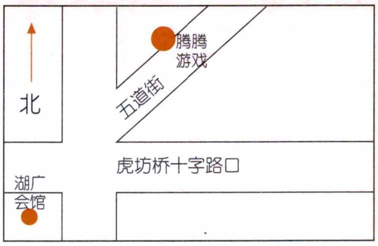
店址及汇款地址：北京市西城区南长街12号　邮编：100031　由于广告截稿时间早，部分价格有变化，请谅解！
电话/传真(010)66054729 早9点-晚7点　13051327889　收款人：赖伟涛　建行卡号：4367420011600076929　持卡人：赖伟涛
乘车路线：1路、4路、52路、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东






# 北京腾腾游戏

(原北京腾达游戏)8年老字号




**腾腾游戏提醒您：**

购买原装正品(全新)主机、配件，可使您在游戏时发挥最佳效果，是信心的保证。

地址：北京宣武区虎坊桥五道街15号
邮编：100050　联系电话：010-63153732
联系人：杨诺宾
E-MAIL：wrynb@yahoo.com.cn
乘车路线：6路、102路、105路、14路、15路、25路、66路、50路、36路、特5路、虎坊桥站下车

## 主机

全新原装PS2 39001型、直读、原震手柄、AV线、电源线。1630邮费25
全新原装GBA.SP、内置电池、充电器均为原装798邮费15
全新原装XBOX、原震手柄、AV线、电源线。1800邮费30
全新原装NGC、原震手柄、AV线、电源。1210邮费20

## GBA卡

(GBA卡带，每盘邮费6元，两盘7元，以此类推。)凡在本店购买GBA卡带，均随卡另外赠送GBA卡记忆电池一枚。如另外购买GBA卡记忆电池5元一枚，邮费2元。

| 类别 | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 文字类 | 中央大陆战记 | 47 | 口袋妖怪、蓝、红宝石中文 | 47 | 黄金太阳2代 | 82 | 名侦探柯南中文 | 47 | 赛尔达传说 | 47 | 幻想水浒传 | 40 | 龙战士1、2代 | 40 |
| | 机战A、R、D、中/日文 | 47 | 七龙珠2代 | 47 | 皇家骑士团中/日文 | 47 | 换装迷宫2代 | 47 | 鬼舞者中文 | 47 | 沉默遗迹中文 | 47 | 猎人 | 82 |
| | 光明之魂中文 | 47 | 银河之星中文 | 47 | 闪灵二人组中文 | 40 | 幻想传说 | 47 | 重装机兵 | 40 | 新约圣剑传说中文 | 82 | 勇者斗恶龙怪兽篇 | 47 |
| | 光明之魂2中文 | 82 | 最终幻想战略版中文 | 82 | 三国志中文 | 47 | 火炎之纹章中文 | 53 | 游戏王5代 | 47 | 牧场物语中文 | 47 | RPG工具 | 47 |
| | 机器人T | 40 | 黄金太阳中文 | 47 | 洛克人EXE1、2、3代 | 47 | 火炎纹章2中文 | 82 | 指环王双塔 | 82 | 魔法假日 | 47 | 职业创造球会 | 47 |
| 动作类 | X-MEN | 47 | 快打旋风中文 | 40 | 李小龙 | 47 | 索尼克2代 | 82 | 风之古罗亚1、2代 | 40 | 超级玛里奥1、2、3、4代 | 40 | 阿拉丁 | 40 |
| | 大金刚 | 47 | 超级瓦里奥 | 47 | 蜘蛛人 | 47 | 星之卡比 | 47 | 洛克人ZERO、1、2代 | 47 | 鬼眼狂刀 | 47 | 截拳道中文 | 47 |
| | 绿巨人 | 47 | 古惑狼1、2代 | 47 | 米老鼠 | 40 | 朱罗纪公园 | 47 | 恶魔城白夜中文 | 47 | 街头涂鸦 | 47 | 分裂细胞 | 47 |
| | 舞之刃闪光 | 47 | 玩具大兵 | 47 | 索尼克 | 47 | 传说的斯塔菲 | 47 | 恶魔城晓月中文 | 47 | 魔界村 | 40 | 钻地小子A | 47 |

| 格斗类 | | | | 智力类 | | | | 射击类 | | | | 赛车及体育类 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 街霸2X | 48 | 火暴摔角 | 47 | 瓦里奥制造 | 47 | 口袋妖怪弹珠台 | 47 | 雷庭战机 | 40 | 狙击手 | 47 | GT赛车3代 | 47 | F1赛车 | 40 |
| 街霸ZERO3 | 47 | 铁拳 | 47 | 炸弹人 | 47 | 街霸方块 | 47 | 空中力量 | 40 | DOOM | 47 | 疯狂出租车 | 47 | 玛里奥赛车 | 40 |
| 拳皇EX、1、2代 | 47 | 海贼王2代 | 47 | 麻将中文 | 47 | 泡泡龙 | 47 | 魂斗罗 | 40 | 银河战士中文 | 47 | Q版赛车 | 47 | FIFA足球 | 40 |
| 罪恶工具 | 47 | | | 索尼克弹珠台 | 47 | | | 沙罗曼蛇 | 40 | | | V拉力 | 40 | 实况足球 | 47 |
| | | | | | | | | | | | | 顶级拉力 | 40 | | |

## 配件

| 名称 | 价格/邮费 | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GBA配件全家福(15件套) | 130/5 | PS2、PS对应S端子线 | 20/6 | PS2金手指 | 60/6 | GC原装手柄 | 190/7 | GBA冷光管 | 48/5 | SP用皮套 | 20/6 | PS原装光头 | 210/6 |
| PS2手柄(全对应) | 45/6 | PS2、PS对应AV端子线 | 15/6 | PS2金手指第二版 | 80/6 | GC"波鸟" | 350/8 | GBA充电器 | 18/6 | SP耳机转换器 | 15/2 | DC手柄 | 35/6 |
| PS2精装手柄(全对应) | 50/6 | PS2分量端子线 | 30/6 | XB手柄 | 100/7 | GC记忆卡 | 45/6 | GBA10小时充电器 | 35/6 | SP耳机 | 16/6 | DC原装手柄 | 78/6 |
| PS2原装手柄 | 150/6 | PS2精装分量线 | 100/6 | XB原装手柄 | 210/7 | GC原装记忆卡 | 98/6 | GBA对打线 | 10/5 | SP220V转110V电源 | 25/6 | DC记忆卡 | 30/5 |
| PS2遥控手柄COSMO生产 | 190/6 | PS2原装S端子线 | 210/6 | XB遥控器 | 75/6 | GC原装记忆卡 | 155/6 | GBA透明套 | 8/5 | PS手柄 | 8/6 | DC原装记忆卡 | 78/5 |
| PS2遥控手柄HORI生产 | 380/6 | PS2原装分量端子线 | 215/6 | XB记忆卡 | 80/5 | GC、S线 | 25/6 | GBA包 | 12/5 | PS震动手柄 | 25/6 | DC、S线 | 20/5 |
| PS2手柄分插器 | 65/6 | PS2、GC、XB通用VGA盒 | 215/7 | XB、S端子线 | 20/6 | GC原装分量 | 290/6 | GBA手挂带 | 5/2 | PS格斗手柄 | 15/6 | DC、AV线 | 20/5 |
| 光纤端子线 | 38/6 | AV四分插器 | 30/6 | XB分量线 | 30/6 | GBA小摇杆 | 8/5 | GBA镜面 | 10/5 | PS格斗震柄 | 30/6 | DC、VGABOX | 50/6 |
| PS2记忆卡KEMCO生产 | 135/5 | 通用220V转110V电源200W | 70/8 | XB原装S线 | 210/6 | GBA小灯 | 8/5 | GBA水晶镜面 | 20/5 | PS记忆卡 | 15/5 | | |
| PS2记忆卡SONY生产 | 138/5 | S端子五分插器 | 80/7 | XB原装分量线 | 215/6 | GBA升降灯 | 15/5 | GBA金手指 | 95/6 | PS制转 | 25/5 | | |
| | | PS2专用电源 | 38/6 | GC手柄 | 50/7 | GBA翻盖灯 | 20/5 | SP用包 | 14/6 | PS组装光头 | 110/6 | | |

# 北京超时空游戏制作学校
## 面向全国开始招生


本校外景图

本校前身是“北京金硅视图科技有限公司”，专为国外公司加工动画，游戏，同时致力于三维动画、游戏的开发制作。我们拥有专业的师资，并斥数百万巨资从美国引进一批UNIX专业图形工作站（SUN、SGI）及图形制作软件用于教学(SGI及美国硅谷图像公司是世界顶级图形制作设备供应商，是美国梦工厂，日本SQUARE、任天堂、CAPCOM的主流制作平台）。开设的课程有游戏制作初级班、中级班、高级班。学校地处中国IT业的中心，北京中关村信息产业基地，上地国际创业园。学员毕业后学校负责安排到国际，国内知名的动漫画游戏制作软件公司任职。详情请登录网站www.cskgt.com.

**宗旨：雄厚的师资+专业的设备=造就顶级人才的基础**

招生电话：010－82896123，010－82896124，010－82896125
传真：010－82896127　　　　联系人：李老师，尹老师
报名地址：北京中关村，上地国际科技创业园　邮编：100085
E-mail：cskgt@cskgt.com

# 玩酷部落，模型者的家!!

**海盗高达X1andX2**

本品两部机器一同发售，每台机器单独包装，共两个包装。
海盗高达X1andX2
机体大约12厘米左右，重要部位都可以活动。
本品通过调换头部和主要装备，可以将HEAVY GUNDAM 转换为PROTOTYPE GUNDAM。
市场价：740元
**星之畅想会员价：680元**




**终结者3**



**终结者3场景模型**

终结者3中 T850同T－X战斗的场景，背景是坠毁的直升机。
场景中T－X约高18厘米，场景大约30CM*25CM。
市场价：430元
**星之畅想会员价：400元**

更多产品请参照：www.newstarshow.com网站“玩酷部落”频道，绝对公正的价格，绝对收藏者的家。同时提供会员个性化T－shirt制作。

注：玩酷部落会员只需在论坛注册，不用交纳其他费用，并可免费获得高登酒店预定会员卡，本卡会员除预定酒店2－7折以外，还可有5%的现金返还。

Tel：010－82620994　　Fax：010－62550090
QQ：19451760（请注明购买模型）
E－mail：spectre@newstarshow.com

# www.how-2-play.com

FINAL FANTASY VIII

**最终幻想VIII召唤兽**

日本名厂寿屋出品，史克威尔经典名作 FF8 的 GUARDIAN FORCE。


普通价 300 元
会员价 270 元
邮费另加 15 元

三头犬：附带莉诺雅的爱犬，包装尺寸：33x19cm


普通价 500 元
会员价 450 元
邮费另加 20 元

巴哈姆特：透明限定版，包装尺寸：29x55cm，附带飞空艇“诸神的黄昏”零件


普通价 450 元
会员价 400 元
邮费另加 20 元

奥丁：附斩铁剑和六蹄马，包装尺寸 28x45cm，，附带飞空艇“诸神的黄昏”零件


普通价 150 元
会员价 135 元
邮费另加 10 元

赛伦：附带仙人掌，包装尺寸：17x21cm


普通价 280 元
会员价 250 元
邮费另加 10 元

伊夫里特：附带“菜刀”，包装尺寸：17x22cm



普通价 1075 元
会员价 968 元
邮费另加 30 元
整套 5 个一起销售

灵魂能力 2：McFarlane 出品的可动人形，共 5 名人物，附带背景底台。


普通价 175 元
会员价 155 元
邮费另加 10 元
整套 6 个一起销售

圣斗士黄道十二宫扭蛋 PART 3：全 6 种，包括冰河、射手座圣衣星矢等。

**追击赤色十月**
之追击目标通缉令

QQ：125415615　Email：how2play@163.com　Tel：010-65282550
地址：北京东城区朝内南小街 73 号
邮编：（100010）
汇款收款人：玩具店

**模玩两可**

# 天津海虹

邮购汇款地址：天津市241邮政信箱　收款人：杨予江　邮编：300020　邮购热线：022－27224060　门市地址：天津市和平区兴安路134号　e-mail：yzjrpg@163.net

**购碟邮费**　15元不论张数，购碟150元以上免邮费。如汇款单附言写不下请以电话，e-mail，信件将内容告知。所有软件均买十送一。本店PS,SS,DC,PS2,XBOX经典软件及DVD动画，PS英文版，各类主机配件卡带种类齐全，价格优惠。欢迎免费索取节目单(注明所需何种目录)。

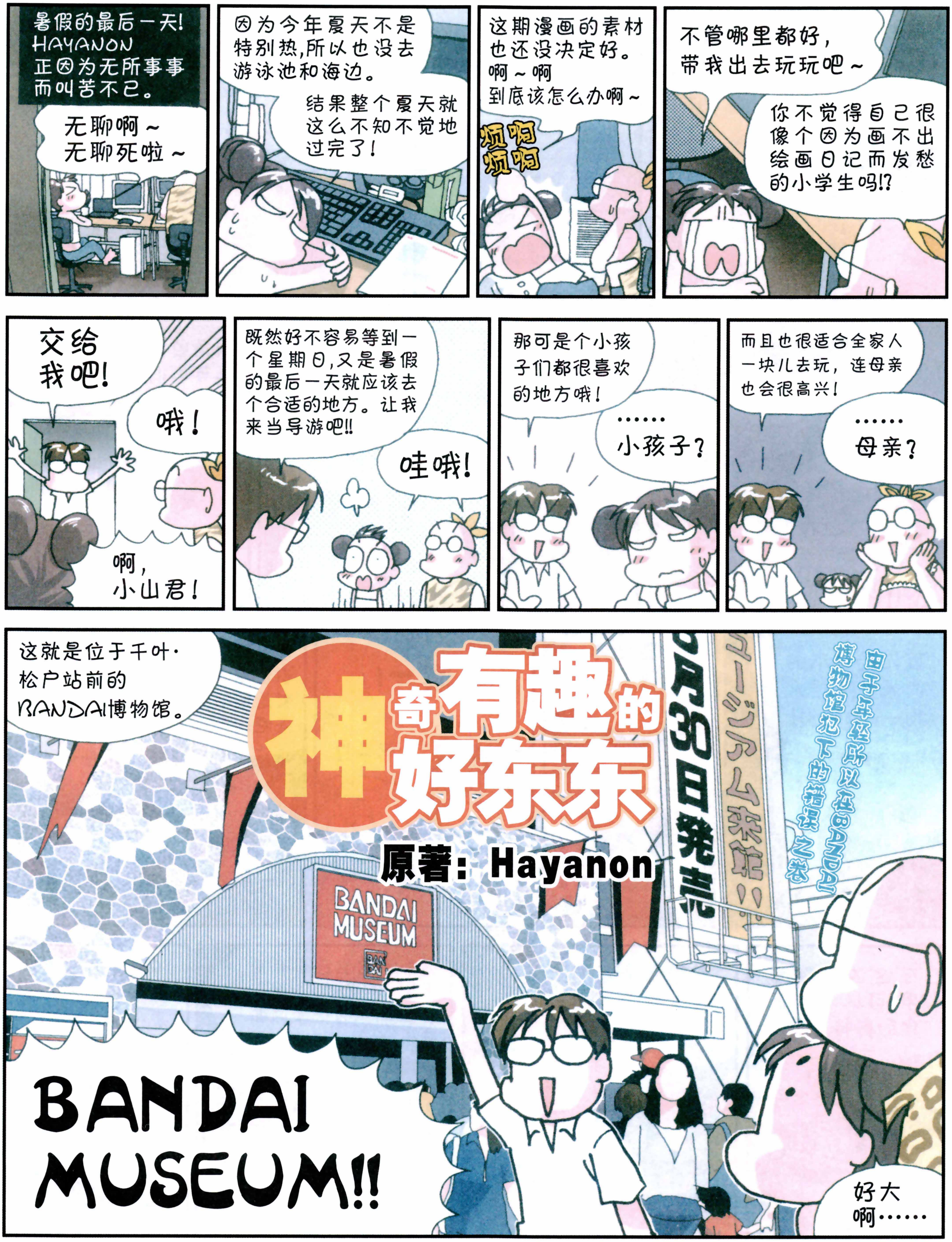
**游戏音乐原声CD，经典动画CD，高保真音质，8元/张．PS2软件特价6元/张**

| | | |
|---|---|---|
| 八成新超任+博士七32M磁碟机 | 320元 | 邮费30元 |
| 八成新PS套机 | 350元 | 邮费30元 |
| PS ONE101／103套机 | 570元 | 邮费20元 |
| 美版DC套机 | 550元 | 邮费30元 |
| PS2 39001套机 | 1450元 | 邮费40元 |
| X－BOX美版套机 | 1750元 | 邮费40元 |
| NGC日版 | 1230元 | 邮费30元 |
| GBA日版／GBA－SP日版 | 550／780元 | 邮费30元 |
| EZ－FLASH　128M／256M | 440／650元 | 邮费10元 |
| PS原版　异度装甲 | 480元 | 邮费10元 |

017太空战士7原声4CD
018太空战士7重奏版
019太空战士8原声4CD
020太空战士8管旋乐
021太空战士8歌曲
022太空战士8钢琴曲
023太空战士9原声4CD
024太空战士9歌集
025太空战士9钢琴曲
026太空战士9重奏版
027太空战士9原声plus
030太空战士wind&fire
031太空战士dragon&star
032太空战士remix
035太空战士1987－1994
036太空战士1994－1999
037太空战士交响组曲
039太空战士10歌曲含ff7
149太空战士10原声(4CD)
285FF10钢琴曲
239FF10 yuna&tidus
258ff others－7,8代精华录
322FF10 MTV
316FF经典主题音乐连奏
328FFX－2歌曲全集
337FFX－2原声2CD
359FF交响音乐会2002(2CD)
331FF10 vocal collection
375太空战士Black mages
310FF1+2原声(PS版2CD)
041 FF战略版2CD
161史克威尔游戏歌曲集
139植松伸夫首张个人大碟
057时空之旅PS版
058时空之旅混音版
059穿越时空3CD
342穿越时空MIX混音
062圣剑传说3原声3CD
063圣剑传说PS版2CD
367圣剑传说3 arrange
164历代圣剑传说精选集
064浪漫沙嘉3原声
065PS沙嘉2原声
066PS沙嘉1原声2CD
067PS沙嘉2钢琴曲
325无尽的沙嘉原声2CD
069异度装甲原声2CD
070异度装甲重奏版
301异度传说原声2CD
302异度传说歌曲集
071寄生前夜原声2CD
072寄生前夜混音版
151寄生前夜2原声2CD
073火焰文章原声3CD
074圣战系谱交响乐
075永恒传说歌曲集
076幻想传说歌曲
334宿命传说原声2CD
335幻想传说原声2CD
336永恒传说原声2CD
327宿命传说2原声4CD
077银河之星原声
078银河之星2永远的兰色
079皇家骑士团2原声3CD
152RPG经典爱之章
153RPG经典梦之章
085女神传说原声2CD
086女神传说混音版
087龙骑士传说原声
088格兰迪亚原声4CD
089格兰迪亚2原声
292格兰迪亚X原声
090合金装备原声
256合金装备2原声2CD
091寂静岭原声
244寂静岭2原声
092Wildarms原声
093Wildarms2原声2CD
300Wildarms3原声4CD
364wildarms vocal cllection
096幻想水浒传2CD
097幻想水浒传2原声4CD
273幻想水浒传2管弦乐
333幻想水浒传3原声2CD
100梦幻模拟战精选
101梦幻模拟战3歌曲集
102梦幻模拟战5歌曲集
262梦幻模拟战2原声
135大航海时代2管弦乐
116经典游戏交响音乐会5CD
105音乐跳豆(舞王)歌曲集
376音乐跳豆2(舞王)歌曲集
107DDR3原声2CD
246DDR4原声
305DDR5歌曲集
306DDR6歌曲集
109恶魔城月下夜想曲原声
110恶魔城血之轮回
113恶魔城x
240恶魔城新古典交响集2CD
241恶魔城BOSS战斗乐曲集
263恶魔城X混音集
381恶魔城白夜原声
382恶魔城月轮原声
120机器人大战F原声集
121机器人完结篇
122机器人大战a歌唱集3CD
123机器人大战演唱会
312机器人大战IMPECT原声
313机战歌曲联唱
317机器人a交响乐
124心跳回忆2歌曲全集
125心跳回忆OVA原声
126心跳回忆奇妙圣诞
127心跳回忆馆林见晴
128心跳回忆5周年纪念
129心跳永远在一起
130滕崎诗织情人节
131心跳回忆风之扉
132心跳回忆虹色青春
133滕崎诗织钢琴精选
134心跳回忆原声歌唱集
138刀魂2原声
159刀魂1原声
140格斗王音乐精选(94－2000)
154真侍魂原声
338斩红郎无双剑管铉乐
155街霸3次冲击
252街霸2管旋乐
156莎木原声2CD
157莎木交响乐
158莎木JUKE BOX
167幽游白书47首
168幽游白书最强系列
169灌蓝高手TV版歌曲大全
170灌蓝高手26首
171EVA主题歌曲集
172新世纪EVA原声集(3CD)
193新世纪EVA特别版
173浪客剑心主题歌集
174维新志士镇魂歌
175明治剑客浪漫集
201浪客剑心追忆篇
178超时空要塞火爆精选
179超时空要塞歌曲精选
181超时空主题歌插曲
182超时空15周年纪念
368超时空可曾记得爱
207罗德岛战记原声集(3CD)
216圣斗士星矢精选合集
218高达0080
219高达0083
220高达08MS小队
221高达20周年纪念
222高达F91
226高达主题歌集(2CD)
323高达SEED歌曲集
227W高达原声大全5CD
150皇牌空战3原声
250皇牌空战4原声2CD
303皇牌空战2原声
251梦幻之星在线管弦乐
267星海传说2原声(2CD)
268星海传说2混音版
275星海传说2交响乐
341星海传说3原声(4CD)
269天诛原声
272ICO原声
284鬼泣原声
293王国之心原声2CD
294王国之心歌曲集
320红色警报原声2CD
321命令与征服原声
329PS2忍原声
318超级忍2原声(MD版)
340GTA罪恶都市全集(7CD)
356真三国无双3原声
357山脊赛车4原声
369鬼舞者交响乐
370鬼舞者原声2CD
307鬼舞者2原声
083生化维罗尼卡原声
255生化危机3原声2CD
295生化危机2原声2CD
296生化危机2重奏
297生化危机2混音
372生化1原声
373生化1MIX混音
377三国3原声
378三国4原声
314三国5原声
308三国6原声
379三国7原声
380三国8原声

**本月新品**

381FFX－2特典珍藏CD(3CD)
382北欧女神珍藏CD
383第二次机器人大战a(2CD)
384FFX－MTV
385北欧，星海音乐精选(2CD)


暑假的最后一天！HAYANON正因为无所事事而叫苦不已。
无聊啊～无聊死啦～
因为今年夏天不是特别热，所以也没去游泳池和海边。
结果整个夏天就这么不知不觉地过完了！
这期漫画的素材也还没决定好。啊～啊到底该怎么办啊～
烦啊烦啊
不管哪里都好，带我出去玩玩吧～
你不觉得自己很像个因为画不出绘画日记而发愁的小学生吗!?
交给我吧！
哦！
啊，小山君！
既然好不容易等到一个星期日，又是暑假的最后一天就应该去个合适的地方。让我来当导游吧!!
哇哦！
那可是个小孩子们都很喜欢的地方哦！
……小孩子？
而且也很适合全家人一块儿去玩，连母亲也会很高兴！
……母亲？
这就是位于千叶·松户站前的BANDAI博物馆。
神奇有趣的好东东
原著：Hayanon
由于年轻所以在BANDAI博物馆犯下的错误之卷
BANDAI MUSEUM
30日発売
BANDAI MUSEUM!!
好大啊……


在这个博物馆里，你可以看到无数游戏、动画等银幕角色的历史哦！
上面的探索机器人是这里的象征。
5楼的万代神社一年还会举行4次供奉玩具的庙会。
同一楼层还设有以“憧憬中的玩具店”为主题制作的“万代屋”。
在“万代屋”基本上可以买到所有BANDAI出售的玩具哦！
大包小包买了不少，可真沉啊。
赶快回去吧～
喂！你们两个！咱们才刚进来啊！
你们是夫妻采购吗!?
到角色世界里去好好学学英雄们的历史吧！
キャラクターワールド
哦！
很有博物馆的气氛嘛！
首先是日本的代表性英雄人物——奥特曼！
奥特曼之父元谷英二的本名是……
元谷英一！
咦～!?
连这种奇怪的知识也能学到，这就是博物馆的好处吧。
为什么为什么为什么～!?
在这边的橱窗里，可以看到历代的奥特曼。
哇哦！好怀念啊～
不管哪个时期有哪些主人公，都可以一目了然。
啊！真的～好方便啊～
另外，这里还设有地下剧场B-ONE，现在正在上演的是《假面骑士555》。
据说由于演得太逼真，还曾经有人被吓哭过呢。没看过的人千万不要错过啊。
不过，我认为这里最棒的地方就是……
一闪


高达的
博物馆
高达
MUSEUM!
连年表都有，
感觉好真实
啊！
实物大的
扎古头部!!
厉、
厉害啊！
哇，还有殖民地空间的
3万分之1模型啊！
我一直梦想着能够
亲自走一次这种未
来风格的大门呢！
嗖——
以前光是听
说过扎古这
个名字。
应该是这样
动的吧～？
高达
那种想象
太离谱了
吧！
不知道
这个是按比例缩小成
适合人类使用大小的
扎古用机关枪！
好重！
一个人可以射
击20秒。
我想玩！
我想玩！
那我
也玩玩。
哇啊—
举不动啦！
举不动啦！
哇啊！
没时间
装弹。
咔嚓
咔嚓
如果你这样上战场
的话，马上就会被人
干掉哦。
轻而易举
哇啊～
玩的好熟啊—
咔咔咔
咔咔咔
这位阁下，
您原来是干什
么工作的啊？
小山君，贵组
要不要买把
这个啊？
那个
不卖！
组
!?
武器商
人……？
里边还有更
棒的东西哦，
突击吧！
这次又是
什么啊？


巨大
就是这个！
这个!!
感动
!!
好好好
厉害~!!
高达的实物
大小胸像!!
胸像？
为什么没有
脚~？
呵呵呵
因为脚只是
多余的装饰
伟大的人总
是不被人理
解！
脚只是多余
的装饰！
脚只是多
余的装饰！
点头
点头
哇~啊
为什么大家都在
说同样的话~!?
由于是暑假的最后一
天，所以很多人都和
朋友一起来这儿玩。
馆内又凉快,到这
儿玩绝对是最棒
的选择。
呜呜……
哆嗦
可是我穿的衣
服少,好冷啊~
抖
！
HAYANON,
这件衣服怎
么样？
噗
没有更普
通一点的
衣服吗!?
呵呵呵……
很适合你嘛。
这家博物馆里有
不少只有G-BASE
才有的东西哦！
抱紧
我好想
要这个哦~
啊！
！
发生
什么事了吗？
现在一不冷，肚子
就开始觉得饿了。
咕噜
你真是个只靠
本能生存的家
伙呐。



没关系!玩累了的话也可以在8楼的高达咖啡店里休息一下。这里什么吃的都有哦!
吃饭~吃饭~
不过最引人瞩目的就是菜单了!
象征着白色要塞的着陆地点纽约的"纽约餐盘"。
还有饭斯们绝对会理解的宴会系列菜"扎比家的餐桌"!
噢噢!
让我们用扎比家的格调来进餐吧!
什么格调……?
接下来,还有20岁以上的人千万不可错过的独创鸡尾酒!
"白色恶魔""苍之巨星"
"赤色彗星"……
名字都好酷啊!
连"拉拉之瞳""阿尔蒂西亚""突入大气圈"都有哦!
没有普通点儿的鸡尾酒吗~!?
就算有也不告诉她们!
藏起菜单把
那么请给我"赤色彗星"!
那个
我就要"拉拉之瞳"吧……
啊一
已经习惯了
是的
嗯
让您久等了~
来啦~!
这就是会使人快3倍醉倒的"赤色彗星"~!?
"拉拉之瞳"的味道……
咕噜
啊!记一辈子的味道……
哦哦!这确实是拉拉之瞳啊!
陶醉
可是苍之巨星难道不应该是这种蓝色吗?
居然是绿的!
为什么会是白色恶魔呢!?
联邦的MS是怪物吗!?
那那个……
突入大气圈一!!
噗一
啊,小山君……!!
喝得太多了吧?
为什么?才喝了这么点就变成这样呢~!?
因为他还是小毛头……
因为他还是小毛头……
因为他还是小毛头……
因为他还是小毛头……
因为他还是小毛头……
哇~啊,大家又在说一样的话啦~

# 永生终结之时

## ——「三只眼」结局杂谈

太久了，实在太久了。

自从1987年高田裕三在『YOUNG MAGAZINE』上连载『3×3 EYES』开始已经过了十几年，从三只眼的末裔佩和考古学家的儿子同时也是人妖酒店服务员的藤井八云相遇开始，这时间实在拖得够长。总算，『3×3之眼』完结了，40卷的单行本终结了一个曾经带领我们走入梦想世界的故事，也总结了一个梦想。

在喜马拉雅的崇山峻岭中永生的圣魔“三只眼”，在其一生之中只能有一次吞噬别人的生命使之成为自己的奴隶“无”，被吞噬生命的“无”因此将获得永生与不死的恩赐，陪伴在主人身边用尽自己的所有来保护他。生命的永久，时间的永恒，并没有成就一个完美的神话，而是成为了三只眼一族悲运的所在。最强的三只眼“湿婆”成为渴求理想的“鬼眼王”，令三只眼一族灭亡，仅剩最后的三个末裔——被封印的鬼眼王、母亲胡莎丝与妻子帕尔巴利。帕尔巴利将自己的意识压抑而产生了另一重人格“佩”，在遇上八云并将他变成“无”之后，一段无尽的旅途就此开始。繁荣的族人已经消逝在山峦之中，永生已成为无意义的奢侈之后，佩和八云所一直战斗一直追求的，便是放弃永远的生命成为普通的人类。漫长的旅途伴随着鬼眼王复活的阴影，伴随着佩与八云与帕尔巴利的情感纠葛，伴随着鬼眼王的“无”贝纳雷斯与八云一行人的战斗，伴随着无数追求永生的人或妖魔的悲欢离合，伴随着亲情，爱情和友情的生离死别……

太多太多，『3×3 EYES』作为较早进入国内的日本漫画，可以说是一直陪伴在身边的漫画作品，新颖的兽魔召唤，细腻丰富的人物描写，壮大精彩的故事，都令无数漫画迷为之疯狂，而『吸精公主』、『转轮王幻梦』等精美的游戏也让游戏迷们领略了漫画原作的魅力。看着八云和佩两人渐渐地成长，看着『3×3 EYES』的故事越来越大，我们的感情也随之融入到那永生与誓言的幻想世界中。

然而，40卷后，『3×3 EYES』完结了。

### 越连载越KUSO

原本只想画个中篇冒险漫画的高田裕三，终于还是在编辑的鞭笞下将这个极受欢迎的作品一拖再拖。漫画版前半部分（八云与贝纳雷斯在月面龙皇城决战）非常精彩，曲折的故事令情节发展充满了变数，不仅是作为主角的八云与佩，一些配角如化蛇与哈克等都给人留下了很深刻的印象，毕竟『3×3 EYES』从设定上就是一部能给人许多惊喜的漫画。

可惜故事拖了，第三个三只眼“胡莎丝”出场太晚未能同八云那边的线索很好地接上，之后在亚空间的设定又因为过多“思念体”的出现变成了莫名其妙的乱战，一些配角过场太快而给人陌生感，此时的『3×3 EYES』，有如那美克星之战情节之后的『七龙珠』，敌人越来越强，而曾经给我们许多感动的人物，则在无休止升级的战斗中越来越陌生。








### 新世纪三眼战士

早在看『3×3 EYES』前面部分的情节时，我便开始猜测之后的结局（很不好的习惯）：鬼眼王既然曾是帕尔巴利曾经爱过的人，那么他最后一定会为了自己所坚持的理想或是为了爱情而亡，而打倒最终敌人的八云和佩变成人类，幸福地生活在一起——我承认这样的想法俗到爆，大团圆之类的结局更是让喜欢猜测结局的人感到无趣。那么，作为作者或是编辑，如果想要来个惊喜，那么一定会是一个意料之外的结局——可惜，并不在情理之中。

我的确没想到，『3×3 EYES』居然会变成“人类补完计划”——

复活的鬼眼王披露了一切的真相：三只眼带着“宇宙大意志”与猿猴结合繁衍出人类，大意志也随着人类的繁殖而分散到每一个人的心中，但是污秽的人类却玷污了意志所代表的圣洁之“光”，而鬼眼王所希望的，便是利用“圣魔石”收集人类灵魂中所想要回归大意志的“光”，而他也将和这“光”融合，成为最高的存在。

“人类补完计划”鬼眼王版正式启动，决心成为“莉莉丝”的鬼眼王通过通信网络吸收人类灵魂中的“光”的碎片，被吸走光的人类变成恐怖的活尸……鬼眼王的强大完全压倒了同胡莎丝的“无”亚马拉与帕尔巴利的“无”藤井八云，但鬼眼王为了补完自己残缺的身体必须用“人化之法”吸收另两个三只眼的力量，因此抢夺胡莎丝同帕尔巴利便成了贝纳雷斯的首要任务。当胡莎丝因为年老死去后，鬼眼王将帕尔巴利克隆出一个复制品嘉丽，决心用她来完成人化之法。复制一旦出现便一发而不可收。单恋着化蛇的阿汉死了，但却被复制出一个阿汉Copy版继续胡搅蛮

缠。至于八云和亚马拉这边，也开始疯狂地利用“思念体”来进行YY之战。最终八云一方不敌鬼眼王，在万般绝望之中帕尔巴利牺牲自己去与鬼眼王通过人化之法融合。八云失去了无的身份变成人类，在同鬼眼王以及贝纳雷斯的战斗中危在旦夕，千钧一发之际帕尔巴利控制了鬼眼王的意识放走八云，并使得鬼眼王陷入长眠。醒来后的八云因为失去帕尔巴利迁怒佩，伤心的佩独自去与鬼眼王战斗，随后赶去救她的八云则惨死于鬼眼王之手。正当一切都绝望时，帕尔巴利利用圣魔石的融合功能离开了鬼眼王的身体同佩融合在一起，使得八云复活再次成为“无”。

但一意孤行的鬼眼王仍然用圣魔石发动了融合，但是当他一直所期待的“大宇宙意志”的“光”却违背了他的意愿露出本来的面貌：无尽的黑暗。原来并没有圣洁的光，有的只是一开始便散布到所有人心中的邪恶的“黑暗”，连鬼眼王自己也是。绝望的他仍然想同黑暗融合，但被强大的八云所打倒。为了让黑暗之光回到所有人心中拯救他们，八云让帕尔巴利将自己的身体打碎，碎片和每一份黑暗之光融合后送回所有人心中。当一切都完成时，八云将恢复肉体出现在世界某处，帕尔巴利，同时也是佩将开始一段漫长而艰辛的寻找八云之旅。至于嘉利，取湿婆而代之成为新的鬼眼王，而她的无，便是直到最后都没消灭的贝纳雷斯…… 完结了。嗯，真是匪夷所思的创意，与前面相对来说严谨的妖魔设定相比，结局部分简直变成了超越一切的大杂烩，精神分析，人类黑暗本性控诉，思念体大战，人类起源编造，心之缺陷补完，克隆和复活桥段出现太多让人看到八云翘掉这本该煽情至极的场面都没什么感觉了……最搞笑的便是鬼眼王，苦心积虑复活了要融入光里，结果发现竟然是相反的黑暗，居然还连出了错也不管了，先融合再说……这不是白痴吗？作为最终BOSS，能力可以弱，但智力千万别掉价呀！这个乱七八糟还上升到对人类说教层次的结局，足以证明『3×3 EYES』前后矛盾之巨大。本来可以控制在小范围世界观的作品，生生扛上人类命运这样一个大课题的重担……没什么好说的，干脆『3×3 EYES』改名叫『新世纪三眼战士』得了……



## 三角关系的终结

当然，『3×3 EYES』的结局也并非一无是处，虽然对于整体故事的进展没有安排一个好的结束，但对于其中主要人物的感情方面都给出了精彩的归宿。帕尔巴利和佩，同一身体里的双重人格，她们与八云复杂的情感话题成为『3×3 EYES』中最令人回味的设定。八云一开始是和少女般纯真的佩互相喜欢的，也约定了要舍弃永生一同变成人类，之后一起幸福地生活下去。对于孤傲冷漠的帕尔巴利，八云一直是敬而远之——信奉强者的帕尔巴利，也一直厌恶软弱善良的八云。然而随着两人一同出生入死，以及八云的成长，帕尔巴利对八云的心情也在发生微妙的变化，喜欢，依赖，直到能为所爱的八云牺牲自己，成就佩与他的幸福。

对比温柔细腻的小女孩佩，帕尔巴利始终是女人的存在，她的魅力是内敛而含蓄的。当年鬼眼王发狂想杀死所有的三只眼时，是湿婆残存的意识救下来她，而她却在湿婆拼命控制被鬼眼王占据的身体保护她时，封印了曾经最爱的湿婆。带着内疚与孤独，帕尔巴利在荒凉的山峦中徘徊，为了逃避她分离出“佩”的人格来代她承受所有的痛苦…她一直明白佩是喜欢着八云的，而她又何尝不爱着八云？然而当一切都几近绝望时，帕尔巴利却选择牺牲自己来让佩和八云继续活下去。然而她毕竟还是爱着八云，像一个普通的女人一样渴求着他的温柔，在决战前夜，她向八云倾诉了自己坚强外表下所一直隐藏的脆弱，只求能得到八云最后的温存，让她可以从容离开……到了这一步，一直以来逃避着的八云终于也必须作出自己的选择，在他面前的帕尔巴利，不是主人，而只是一个紧紧抱着他的女人……

“我喜欢佩，但我也喜欢你，你们俩对我来说同样重要，我不愿意失去你们任何一个！”

八云是很善良，善良得他不愿伤害佩或是帕尔巴利，也使得这分独特的三角恋情一直回避着最后的结果。只是这一刻不再需要暧昧，两人再也控制不住爆发的情感，紧紧地缠绵在一起，也为这份感情划出明确的伤痕。不止是八云与帕尔巴利，最后一刻想着八云却又抱紧阿汉的化蛇，回忆中牺牲自己救下帕尔巴利的湿婆……血雨腥风中的温馨，以及不必猜测心意却又不得不分别的伤感，都让这最后的战斗不只是属于所谓的人类未来。

喜欢主动抓住最后一点小小幸福的帕尔巴利，也喜欢帕尔巴利在那一夜的温柔。也只有一直跟随着『3×3 EYES』直到最后的人，才会在看到那一幕时有种欣慰的感觉吧。

## 永生终结之时

十四年的等待，寻觅与奋斗，换回的仍旧还是无尽的旅途。漫画完结了，永生也宣告终结，但却以另一种方式在继续。只要能在一起，就算无法变成人类又何妨？在永生中徘徊的男孩和女孩，终于找到了答案，所以，我们也可以安心地告别『3×3 EYES』，告别那一段曾感动过我们的回忆。

■文／JEDI

## 三栖人新闻速递

### 『变形金刚』即将推出真人电影

如果要形容现在的好莱坞，“一窝蜂”真是再形象不过。《蝙蝠侠》、《蜘蛛侠》、《绿巨人》、《新世纪福音战士》、《七龙珠》……

现在连《变形金刚》也惨遭毒手，即将于明年也就是动画形象诞生20周年时投拍真人电影，预计2005年完成上映。

变形金刚最早是酷爱机器人的日本人推出的系列玩具，开始十分粗糙，影响也很有限，美国的“孩之宝”公司接手后进行了重新设计和策划，其中就包括正、反角色汽车人“博派”和霸天虎“狂派”的标志。不过一个毫无争议的事实是，“孩之宝”的市场初衷完全实现了，到１９８５年底《变形金刚》已是盈利额仅次于星球大战的产品了。

### 人气声优关智一发售第二张专辑

著名的声优关智一日前在东京和大阪两地开始宣传他的第二章专辑大碟『游心～Mind Player～』，在舞台上当关智一以主打歌『Pray』登场时，受到了fans的狂热响应，200多人同时为他打拍子。

关智一配音的主要角色有：多蒙（G高达）、托马斯（V高达）、铃原东治（EVA）、东海林（逮捕令）、司狼神威（X剧场版）。

### 『风魔小次郎』重新连载

一部『圣斗士星矢』为作者车田正美和出版社带来丰厚的利益，而今年正好是车田正美入行三十周年，继褒贬不一的『圣斗士星矢』前传之后，曾经以盗版形式进入中国的『风魔小次郎』即将在《月刊RED》11月号上连载，这次的新作名为《风魔小次郎～柳生暗杀帖》，执笔为由利聪。难道车田正美想步古龙后尘？希望这部别人代笔之作能达到应有的水准。

### 2004年士郎正宗月历发售

士郎正宗的画一向是发烧友和从业者的最爱，而今年10月中旬又将有新的士郎正宗作品发售——青心社发行的2004年士郎正宗月历从他最新的画集《IntronDepot3》中选取13幅精美作品编辑制作而成，定价1600日元。此月历名称为《Japanesque》，采取预定销售的形式推出。

### 『美少女战士』真人版即将播放

放心，这次不是那些恐怖的相扑手的恶搞Cosplay了，而是由日本CBC与东映共同制作，即将在今秋播放的真人版《美少女战士Sailor Moon》。据说五位主角是从超过1100名以上的选手中脱颖而出的五位超级美少女，15岁的泽井美优扮演主角月野兔一角。《美少女战士Sailor Moon》预定于10月4日开始，每周的星期六7：30～8：00于CBC／TBS播出。“替月行道～消灭你！”不知从真正的美女口中说出会不会还有很强的“笑果”？

### 『棋魂』第二张广播剧『流逝的时刻』发售

在国内部分电视台有播放的『棋魂』是由小佃健在『少年跳越』上连载的人气漫画改编而来，无论是动画还是漫画都有不错的销量。『棋魂』第二张广播剧CD『流逝的时刻』即将于10月29日发售，内容有以佐为的视点描述的自己同塔矢亮的战斗、叶濑中围棋部部长筒井毕业前的故事以及以加贺铁男为主角的『加贺篇』。主要声优都参与了录音，质量相当不错，エイベックス发行。



# GAME BAR 游戏点评




## PS2 召唤之夜3

**厂商：BANPRESTO 类型：SLG 媒体：DVD-ROM**




《召唤之夜3》是一款战略游戏，难度适中，适合所有的玩家。游戏节奏简单明快、极易上手，让人不知不觉总有多周目的冲动。小游戏设计非常不错，上手容易又不失难度，将休闲二字把握得恰到好处。召唤兽的动画精美、动作流畅、构思巧妙，有许多搞笑镜头。游戏设定非常照顾玩家，多周目时会发现有的关初始设置有所不同，其制作的用心程度可见一斑。

《召唤之夜3》的人物人情味很浓，属于那种了解的越多越让人喜欢的类型。被FANS最为津津乐道的是伊斯拉，很多人都被伊斯拉欺骗了感情，误以为他是仲间之一，也包括本人在内（笑）。他在死前大喊着自己是不该出生的孩子的一幕相信给不少人留下了印象。在二周目攻略伊斯拉的结局中，他会道出自己真正的目的：不求人知但求一死的决心。本人认为伊斯拉的剧本好像把他描写得有点过分善良，其实他狂笑的样子也蛮好的。他的最终结局还不错，只是他最后叫主人公的那二句“老师”，不知为何听得本人毛骨悚然。

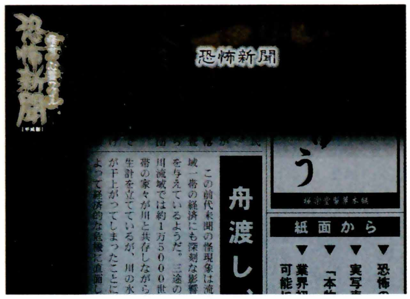
本作的品质令人刮目相看，战略素质也有相当水准，精品推荐！

——北京 LIGHT

| 角色：9 | 操作性：8 |
|---|---|
| 画面：8 | 创意：7 |
| 音乐：8 | 移植度：—— |
| 情节：9 | 总评价：8 |
| 游戏时间：不明 | |

## PS2 恐怖新闻平成版

**厂商：KONAMI 类型：AVG 媒体：DVD-ROM**




本作是根据日本同名人气漫画制作的，故事讲述的是一名普通高中生某一天突然接到能预言未来的恐怖报纸——恐怖新闻并被告知报纸上所有的死亡报道都会实现，此后他身边的人开始不断死去……

虽然《恐怖新闻》是以文字剧情为主的恐怖游戏，但主人公在AVG部分体验灵异事件才是游戏的亮点。AVG的操作方法和生化危机一样，背景制作也很精致，有趣的是主人公可以自由活动手中电筒的方向。在黑暗中慢慢摸索时会遭遇各种灵异事件，恐怖图像制作很到位，让人百看不厌，主人公缩短些寿命也值得（笑）。

除了以上优点，游戏也有诸多不足之处：比如游戏内容不够丰富；操作性低、行动迟缓；对玩家不够体贴，没有复位键、快捷键、选关之类，在现在看来一般文字游戏都会有设定；通关后没有任何特殊奖励。最终话的九字真言要求比较高。

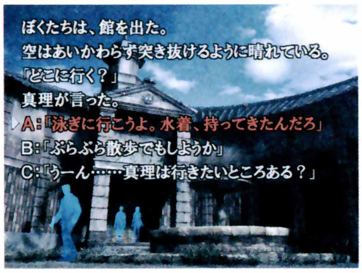
灵异主题本身就有一定的神秘色彩，这些照片又为这款游戏增加了几分诡异度。如果是喜欢另类玄奇的玩家，就不要错过这款难得的灵异游戏。

——北京 LIGHT

| 角色：7 | 操作性：5 |
|---|---|
| 画面：7 | 创意：8 |
| 音乐：6 | 移植度：—— |
| 情节：7 | 总评价：7 |
| 游戏时间：8个小时左右 | |

## PS2 恐怖惊魂夜 II

**厂商：CHUNSOFT 类型：ETC 媒体：CD-ROM**




《恐怖惊魂夜》是日本著名小说家我孙子武丸亲手打造的ETC游戏，以其细腻的写实手法和离奇的多重结局为人称道，此作虽然是纯日文作品却仍然吸引了一部分中国资深玩家的侧目。

作品最具特色的虽然所有登场人物是如鬼魂的半透明蓝色，却仍能清楚地看到人物表情等细节。音乐上和《生化危机》类似，以悄然寂静的乐曲为主突出声响效果。进行游戏时给人印象最深的是那几句回味无穷的童谣，尤其是它朗朗上口的旋律，充满一种悠扬而神秘的不祥感。

| 角色：8 | 操作性：7 |
|---|---|
| 画面：10 | 创意：10 |
| 音乐：9 | 移植度：—— |
| 情节：9 | 总评价：9 |
| 游戏时间：11小时 | |

只要了解剧情就能体会恐怖惊魂夜多重剧本多重结局的乐趣。十一个剧本中《惨杀篇》的结局画面并没有什么特别之处（游戏对过激画面都作过处理），却让人有种难以看下去的感觉。例如，在[童谣篇]中如果选择进入塔内调查，就要在明明知道凶手就在自己身边的情况下慢慢登塔寻找出路……

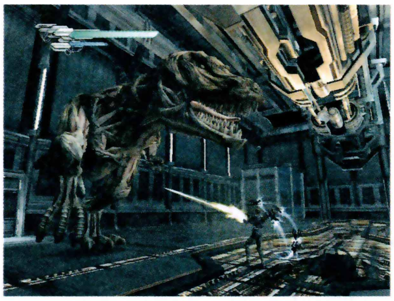
最后值得一提的是，本作的操作界面极为友好，可以随时回到过去遇上的任何一个选择，让游戏彻底成为一本电子小说。推荐给有一定日语水平的玩家。

——北京 LIGHT


本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

## XBOX 恐龙危机3

**厂商：CAPCOM 类型：ACT 媒体：DVD-ROM**



CAPCOM曾经引以为豪的作品，在PS上推出的前作虽有各方争议，但是就销量来说则丝毫不逊。有人曾经用“生化危机超级动作加强版”来形容这个作品，在XBOX上推出的本作依然突出了“爽快”与“刺激”。

片头的CG，不知是笔者的眼睛过于挑剔还是厂商粗制滥造所致，在眼前出现的是一段完全不加修饰的影像，而且进入游戏后看到由CPU即时演算生成的游戏画面后，则更加证实了这个作品存在着“欺骗性”。游戏的难度依然分为EASY，NORMAL和HARD。在EASY模式下，玩家可以尽情地享受厂商所赋予的爽快与刺激：能量槽无限，基本武器弹药无限以及大量金钱入手。在加入了飞行/跳跃系统以后的本作品更加强调游戏整体的表演性以及完美度。各种不同的攻击方式配合不同的行动模式可以使你陶醉其中。游戏中几乎没有可以引人注目的谜题设置，剧情方面可以说是一条主线贯穿始终的老套子。

在如今XBOX艰难处境下，CAPCOM推出的《恐龙危机3》不知“意欲何为”。

——北京 玄武之北

| | |
|---|---|
| 角色：7 | 操作性：8 |
| 画面：6 | 创意：7 |
| 音乐：9 | 移植度：—— |
| 情节：7 | 总评价：7 |
| 游戏时间：3小时 | |

## XBOX 真·三国无双3

**厂商：KOEI 类型：ACT 媒体：DVD-ROM**




PS2版创下销售奇迹的《真三国无双3》在XBOX上的移植版本，在系统上没有任何变化，加强了片头编辑模式以及挑战模式。手感方面自不用说，人物的动作也更贴近真实。在利用XBOX强大机能之下，人物显得相当圆滑而且细腻。在某些细节刻画上也完全出乎作者的预料。

真三国无双的一大特点就是“武器以及道具”的收集，在本作当中对其中一些重要道具以及某些人物的LV10武器取得条件做了适当修改，在一定程度上也间接地提高了游戏难度。而且在“挑战模式”中游戏者还会有惊喜发现。喜欢无双系列的玩家玩这个游戏一般都要花上100小时以上的时间，这其中包括收集武器、道具、护卫兵的培养等等。不知道大家还会不会再花上100小时去玩这个XBOX的移植版本？一切要先从收集全武将开始……

总体来说，XBOX的(真3)移植度令人满意，不知道下个作品(真3猛将传)的出现会不会迫使光荣再度将这个神话在XBOX上续写。

——北京 玄武之北

| | |
|---|---|
| 角色：9 | 操作性：10 |
| 画面：9 | 创意：8 |
| 音乐：8 | 移植度：10 |
| 情节：8 | 总评价：9 |
| 游戏时间：100小时以上 | |

## PS2 炸弹人乐园2

**厂商：HUDSON 类型：ETC 媒体：DVD-ROM**




在日本以及国内人气相当高的“炸弹人”系列，在PS2上推出了最新作品。也许是经过了时间的摧残，如今笔者对于这个系列已经没有了当初的执着和热情。虽然在PS2版上呈现出的是一个美妙而且奇特的世界，但是就作品本身而言并没有什么“新异”可言。

游戏基本分为两大部分，游戏者可以选择不同的角色驾驶赛车在不同的跑道上任意进行场地赛，计时赛和淘汰赛。这部分设计与一般的赛车游戏无异，但只要是一般赛车游戏的玩家都会感觉到此游戏绝对是“低龄级”，无论从手感、操作性还是难度来说都是如此。当然，厂商并不是要将这款游戏做成一个追求爽快感的“发泄型”作品。游戏的另一部分则是回归系列最初的“炸弹人”对战模式，玩家可以选择“1P单独行动”、“1P2P配合”模式还有“1P对电脑”模式等等。而且关卡的设置也完全可以按照玩家的意志随意安排。游戏画面与音乐和各模式之间的配合相得益彰，这一点完全可以相信HUDSON有能力将这个系列继续做大。但是要想在如今的“电玩商战”中保住自己的圈地恐怕不是只出一两个“怀旧作品”就能实现的。

——北京 玄武之北

| | |
|---|---|
| 角色：9 | 操作性：8 |
| 画面：8 | 创意：7 |
| 音乐：8 | 移植度：—— |
| 情节：8 | 总评价：8 |
| 游戏时间：5小时 | |

## GBA 幻想传说

**厂商：NAMCO 类型：RPG 媒体：卡带**




实在是难以形容我拿到这款游戏时的心情。高兴：因为全程语音和片头主题曲得以完整保留；失望：因为移植度不够完美，特别是战斗系统的些许缩水。

进入游戏后，那首熟悉的主题歌又再度在耳边响起，之后，清晰的人语发音更让我感到了一丝的亲切和感动。然而随着游戏的进行，一些细节问题也显露出来，人物的倒影没有了，水面上的波纹也不见了。怒，NAMCO又在偷懒了。然而真正令我生气的是战斗时那不堪入目的拖慢现象，原本爽快淋漓的战斗变得难以忍受。同时令人惊讶的是关掉语音及背景音乐的话，这种现象就会消失，一切归于正常。但是《换装迷宫》也有语音，也有音乐，又是同等容量的卡带却没有这种现象，看来NAMCO的诚意是显然不够的。

作为《传说》系列的经典战斗系统，NAMCO这次没有将其发扬光大，多少有点令人失望。“也许他们在忙着开发《神乐传说》吧”，我这样安慰自己，希望“神乐”不要再令我们失望才好。

——吉林 ——吉林 沈培峰

| | |
|---|---|
| 角色：8 | 操作性：6 |
| 画面：6 | 创意：7 |
| 音乐：8 | 移植度：7 |
| 情节：8 | 总评价：7 |
| 游戏时间：穿版 | |

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

# 互动性VS世界观

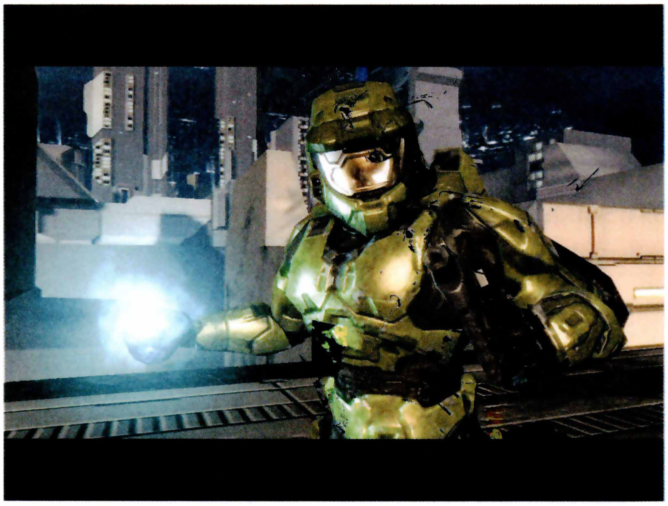
做游戏的，卖游戏的，以及用脑子玩游戏的看到这个么题目，一些明白人可能已经开始诧异了，完全不同性质的两个属性怎么能够放在一起比较，这简直是关公战秦琼吗？其实我也不是硬要找出它们之间存在的什么区别与联系，这篇文章讨论的是它们之间鱼与熊掌的关系。

互动，是人通过输入设备向游戏发布指令，游戏则响应此输入，然后输出一个可以被人所感知的信息(声音、图像、力反馈)，这个反馈信息又被人捕捉，从而产生新一轮的指令输入，如此循环。互动性是衡量游戏互动程度的量化指标，既然是量化的属性，那么就要有衡量的标准，我们要从什么角度来看待一款游戏互动性的大小？

## 时间性

玩家的输入和游戏的输出之间是有一定的时间间隔的，这种间隔的时间越短，游戏的互动性就越强。间隔的产生有两个相互联系的因素，一是硬件的处理速度，二是游戏设计师的设计意图。硬件的处理速度是游戏设计师的设计基础，再好的创意如果超出了当时游戏主机的性能极限，那也是毫无意义的。当然在机能限制之内，设计师可以任意确定信息的反馈速度。其实当年SLG游戏的出现也是适应主机性能的无奈之举。

来看两个例子：恋爱养成类游戏中玩家的输入基本上都是对各种选项的选择，不同的选择意味着能力值的不同变化，这种变化反馈给玩家的仅仅是数字的增减，玩家要体会到数值变化的真正意义必须要等到游戏结束前向女主角表白的时候。这之间的时间间隔实在是很长，游戏的互动性也就相应很低。再来看FPS类型的游戏，当你按下扳机（其实是鼠标）的时候，子弹在同时就会射向你所指向的目标，而目标的反映也在同一时间表现出来，是中弹还是被躲闪，玩家马上就能看到，接着又会根据不同的情况采取下一步的措施。你能想象，当你开枪以后还要调出个菜单来查看对手是否中枪吗？FPS游戏由于极短的反馈时间使它的互动性远远凌驾于其它游戏之上。





如果说输入以后马上就有反馈就是互动性极佳的表现，那么传统RPG游戏也应包括其中。在战斗画面中，当你选中“攻击”指令后，游戏人物就会马上展开攻击动作，敌人的表现也会马上反映出来，难道说传统RPG游戏有着和FPS相同的互动性吗？有点常识的人都不会同意。那我们如何把这种类型的游戏从高互动性游戏中区分出来呢？

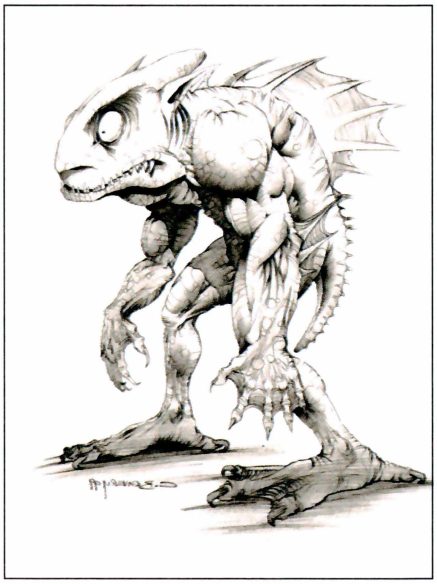
## 可能性

在一个时间点上，玩家可以采取动作的可能性越多，游戏的互动性越强。

RPG游戏虽然有比较短的反馈时间，但是在战斗场景中，玩家可以采取的措施却是极其有限的。除了“攻击”以外我们还能做些什么呢？“防御”、“魔法”、“道具”、剩下的只有“逃跑”了。其实FPS游戏在与敌人的遭遇战中也不外乎“射击”、“扔道具”、“逃跑”，但是玩家可以选择如何射击、如何扔道具、如何跑路，而且这里的“如何”都是有无限可能性的。我可以连射，也可以点射，打他的脑袋或是他的PP，一切的一切全都随玩家当时的心意，这种互动才是充分的，也是传统RPG游戏所不可比拟的。

世界观，它规定了游戏的基调，划定了游戏人物所处的环境及背景，是游戏中一切“物质”所必须遵守的基本规则，它也是游戏众多属性中最为复杂的一个。

初期的游戏不是没有世界观，而是当时“世界观”这一属性对一个游戏的重要程度不是很高，没有被人们所在意，更没有人把他以抽象的形式提取出来，作为游戏的一个重要属性。最早让人们感受到世界观在游戏中的魅力，还是传统的RPG游戏。“讲故事”是游戏的主干，游戏结束后，会在玩家的脑海里留下一个比较完整的游戏世界的景象，这就是人们一开始所认识到的世界观。随着“游戏人文化”的趋势，各类游戏也都开始注重自身游戏世界的构建，甚至形成了一些比较统一的模式，为以后的游戏定下了基调。（像

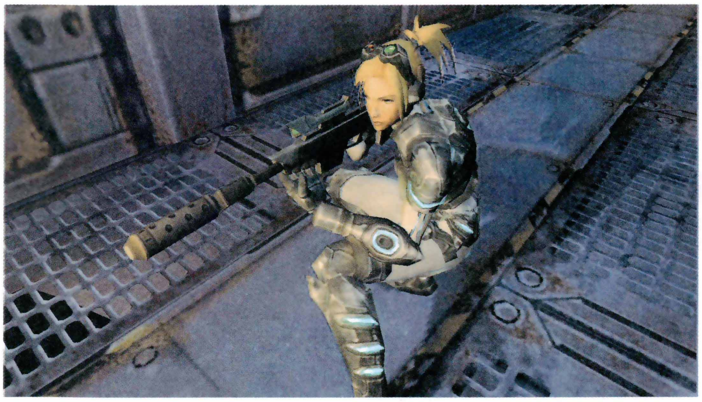


龙与地下城）越来越多的游戏设计师开始把自己对世界的看法融入到游戏当中，让游戏所表现出来的世界越来越丰富，世界观一词的内涵也越来越广博。

那是不是所有类型的游戏在世界观的表达上都具有相同的力度呢？当然不是，游戏之所以会被分为诸多类型，一个重要的原因就是游戏的各种要素在游戏中所占比重的不同。RPG、SLG等类型的游戏着重于世界观的描述，而像FPS、ACT、SPG类型的游戏则更注重于游戏的互动性。那么现在我们终于回归我们的标题了，在一个游戏中，互动性与世界观是此消彼涨的，它们是一组相互对立的属性。

我们要让游戏有优秀的互动性，就要给玩家充分的操作时间和足够的操作可能。而世界观则是由许多感性和理性的信息交织而成的，这些信息不是玩家凭空捏造的，是游戏通过媒介传达给玩家的，它采用的是一种类似“讲故事”的方式，玩家表面上看是在操作游戏，其实本质上是在接受游戏设计师对他的灌输，要形成世界观，这些灌输又是不可缺少的。

玩家在体会游戏的同时，他对游戏世界的认识也在不断加深，直到他战胜了最终BOSS，看完了ENDING动画，才算是把这个游戏的世界观构建完整。如果游戏中没有足够的“灌输”成分，那么玩家对游戏世界的理解就会降低，世界观也就不会深刻而完整。之所以称这种方式为“灌输”是因为这一部分是完全不受玩家控制的。你能不让那些貌似强大的BOSS在战斗前大放厥词，直接把他（她、它）给K.O.了吗？当然不行，因为他的那些“厥词”也是世界观的一部分，



没有它就不完整。但对高互动性的游戏来说，这种“灌输”要尽量的少，把最多的自由留给玩家。如果你在玩《HALO》时，每击毙一个敌人都要停下来跳一段胜利的“舞蹈”（FF），你能忍受吗？

高互动性的游戏是没有足够的笔墨来描绘世界观的，但这也不表示高互动性的游戏就没有世界观，他们一般会把对世界观的叙述集中起来，穿插在游戏的各关卡之间，这样在不损失游戏流畅度的同时，也适当地表达了自己的世界观。不过这种表达是有限的，是单线、单角度的，他没有RPG游戏中足够的NPC，能从各个侧面、各个角度对游戏世界展开描述。在NPC中，老人和小孩对同一件事的看法是很不同的，老人一般会表现出比较担心，而小孩则更多的是好奇。玩家可以把他们的看法综合起来，形成对一件事物更为完整、更为立体的概念。游戏设计师们在解决FPS世界观空洞单调的问题时，采用了一种很新颖的方法——世界观的引用。也就是说，游戏设计师利用玩家头脑中原本已具备的对某一领域的理解，来充实游戏的世界观。



目前的FPS游戏大多以历史上已存在的战争为游戏背景，这样人们通过其他渠道所获得的关于此次战争的信息就会自然地注入到游戏之中，游戏设计师所要做的仅仅是向玩家示明，游戏所处的时间、地点和立场，剩下的就交给玩家自己想吧！

目前，许多高质量的游戏都在互动性与世界观之间找到了比较合适的平衡，这种平衡不是简单的数量上的相等，而是根据不同的游戏类型、不同的游戏主题以及设计师不同的设计理念来调整他们之间的比例，形成整体上的“愉悦最大化”，这也是游戏设计的根本目的。

文/有思想的？？？

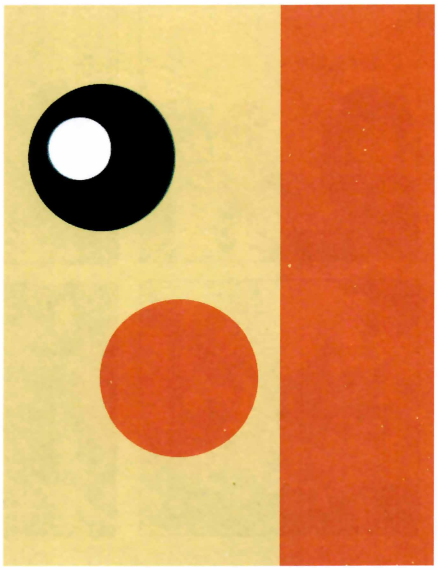
## 皮卡丘　游戏角色绝对通缉令

全世界敛钱能力最强的两个动物形象是什么？答案是两只老鼠。一只是迪斯尼的看家角色米老鼠，另一只就是任天堂的招财王牌——皮卡丘。

自从口袋妖怪黄发售以来，这个会施放雷电的小精灵在游戏、动画以及周边产品上创造的利润，恐怕除了任天堂之外没人算得清。如果任天堂现在对皮卡丘重新进行形象设计，相信它会保留皮卡丘大部分的特征，比如胖嘟嘟的身躯、圆圆的眼睛、红扑扑的脸蛋，“皮卡皮卡”的可爱声音。但是颜色不会再是普通柠檬黄，而会变成眩目而华贵的金黄色。虽然口袋妖怪里是有招财猫的，但是那枚金币似乎更应该安在皮卡丘的额头上。原本任天堂只是把口袋妖怪当作GB的一款普通软件，谁知凭借口袋妖怪出色的造型设计和游戏本身的创新（抓捕妖怪、进化、联机功能等），它成了拯救摇摇欲坠的GB的救世主。不仅如此，在任天堂的家用机销售不畅的状况下，以口袋妖怪为首的掌机软件更成了任天堂旱涝保收的自留地。它的市场潜力被发现之后，其各种版本便源源而出，数量之多和版本间差别之小甚至可以和机战相提并论（笑）。不过销量依旧很高，不仅小孩喜欢，成年人购买的也不在少数。这正体现了皮卡丘的魅力。

但遗憾的是，皮卡丘在游戏过程中的地位和实用性，已经随着一系列新版本的推出而逐渐被削弱了。虽然即使在早期的版本中皮卡丘恶毒能力也不是很高，但在红蓝宝石中已经几乎看不见它的踪迹了。不管怎样，还是希望它的生命力能延续下去吧……

■文 机师舒克



东游记

第22回

# 日文地狱

星川明人

## 好似家话



当大家看到这期日文地狱的时候想必国庆假期已经结束了吧，虽然有些晚了，但还是要祝贺我们伟大祖国的生日，お诞生日（たんじょうび）おめでとう~不知道诸位这个假期都去哪里耍了，反正明人是要陪着小编众在编辑部度过了，大家商量后的结果是“不能放着那么多等着看杂志的读者不管跑出去玩，放假两天后开工”……实在佩服他们的敬业精神，我也要努力才行！

## [ 买到麻烦的东西 ]

BGM:终结者




本节课我们来继续进行第三行假名，也就是“さ”行的假名，这5个假名分别是“さ（サ）”、“し（シ）”、“す（ス）”、“せ（セ）”、“そ（ソ）”。

罗马的发音顺序是“sa”、“si”、“su”、“se”、“so”。

### 最高だぜ!!

“最高（さいこう）”在日语中的意思就是“最好的、最棒的”。“最高だぜ！！”这种说法通常用在表示感慨的场合，具体的使用方法与中文没有什么区别。其他的含有“さ”的单词中大家比较熟悉的应该就是“樱（さくら）”了，樱花，日本的国花，这个单词在游戏与动漫中出现是相当频繁的。

### 生涯一马鹿!!

“生涯（しょがい）一（いち）马鹿（ばか）!!”，这个短语的原形是《GTO》中的“生涯一教师（きょうし）”，整理一下翻译过来就是“我的一生就是做老师”，不过如果是明人用的话还是把“教师”改成“马鹿”比较合适，另：后发现每日清晨于建筑物顶棚之上高喊三声“生涯一马鹿!!”有益于身体健康。

### すみません!!

“すみません”就是“すまない”的敬体型，是“抱歉、对不起”的意思，根据地域或者习惯不同，也会出现诸如“すいません”、“すまへん”等等诸多形式。另外在走路被人挡住的时候也可以说“すみません”，意思就是“不好意思，我过一下”。

### ワイ样は正义だ!!

“ワイ样（さま）は正义（せいぎ）だ！！”，这是在动漫中常常会见到的热血白痴用的台词，意思就是“我就是正义！”，比较出名的有《逮捕（たいほ）しちゃうぞ》（大陆译为《逮捕令》）中的“棒球男”（又称“好球大侠”、“投球男子”）、《NADESICO》中的“大豪寺凯”（本名“山田二郎”）。

### 总员退避!!

“总员（そういん）退避（たいひ）!!”这个词在游戏与动漫中也算是比较常见的了，翻译过来就是“全体撤退”的意思，用的地方也就不需要多说了。



## 地狱告示板

1、感谢雪花小姐提供的减肥方法，已经进行了一周的初步实验……很痛……而且无效……

2、本期四格小剧场将刊登两幅作品，因为黄金IC那东西突然画了个连续的故事过来，虽然正课部分的版面不用压缩太多，但也确实是恨得咬牙。

3、越想越生气！回去一定要揍那小子一顿！

# 流行巴士GO!

■责编/宇部

## DIGITOYS 多姿多彩的数码时尚玩具天地

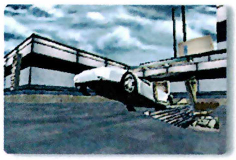
定于本月上市的这款性能强劲的便携游戏机“zodiac”，是由美国新锐厂商TAPWAVE公司进军游戏界的秘密武器。由于搭载了业界最新的软硬件技术，使得这款游戏机呈现给大家前所未有的娱乐体验。

首先是游戏方面充分发挥了其内置的ATI公司3DImageon显示卡的性能，涌现出大批的POLYGON游戏，配合320×480的65K色TFT屏幕，将给玩家创造出无比真实的掌中世界。另外，由于硬件的进步，“zodiac”在多媒体方面也有相当出色的表现。有了它，玩家在游戏之余还可以随时随地的欣赏电影和音乐，也可以将个人信息处理交给它，真正实现一机多用。





↑玩3D游戏还是摇杆更舒服!













### 硬件规格

CPU：Motorola MX1（200MHZ）
显示卡：ATI Imageon W4200（8M显存）
音频：Yamaha sound chip（带mp3解码）
视频：内置Kinoma播放软件（支持Mpeg4影片）
屏幕：3.8英寸、分辨率320×480、半透反射TFT
扩展卡：双SD/MMC插槽
电池：拆卸式可充电锂电池（可连续使用16小时）
通信对战：支持蓝牙功能
外观尺寸：143mm x 79mm x 14mm
操作系统：PalmOS 5.21

还可以作为随身电子相册哦！




（虽然zodiac目前没有得到日本软件商的支持，而且索尼的PSP也将在一年内上市，但作为玩家来说，选择面广总是好事。希望不会再有上世纪任天堂2D掌机10多年屹立不倒的情形出现）

## ANIME (DVD) 带你浏览最新面世的日本卡通作品

### 银河铁道999 TV-SPECIAL ～DVD-BOX时之轮的旅人～



9月18日发售
TV动画

■avex mode/东映动画■14800日元■3枚装■本篇约240分钟/双层盘面■'79年作品■监督：西泽信孝■声优：野泽雅子/池田昌子/肝付兼太/坪井章子

壮阔的剧情和压倒性的世界观，看者无不为之陶醉的松本零士巨作终于推出了DVDBOX。大家可以在数码高清晰画质下慢慢欣赏3集TV特别版了。

### 冒险游记 ～PLASTERWORLD 1～



9月18日发售
TV动画

■1800日元■本篇约50分钟/单层盘面■'03年作品■监督：日卷裕二■原案：木村昭彦/石本隆史■声优：福山润/浅川悠/千叶一伸/樱井浩美

东京电视系每周四晚6点播出的怪兽动画。初回版还同时附赠特制画册、闪卡以及收录了6卷的BOX，相当豪华。

### 游戏王 ～决斗怪兽 BOX1～



9月18日发售
TV动画

■23000日元■4枚装■本篇约600分钟/双层盘面■'01年作品■监督：衫岛邦久■原作：高桥和希■声优：风间俊介

亚洲地区乃至欧美都非常风行的人气动画《游戏王》终于推出DVDBOX了。本作收录了第125-148共24集。附送的设定资料集更是不可错过！

### 多啦A梦 ～修正版 秋之1～



9月18日发售
TV动画

■小学馆■3200日元■本篇87分钟/单层盘面■'89年作品■原作：藤子·F·不二雄■声优：大山伸代/小原乃梨子/野村道子/たてかべ和也/千千松幸子

从强夫那里听到关于椰子的事后，野比使用多啦A梦的秘密道具向着南方小岛进发。除了《去南国之岛》以外，还有四篇精心挑选的篇外篇哦。

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

# 全硬件新作游戏发售表

## ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME
Wonderswan
Playstation2
BOY ADVANCE

天语：国家规定，游戏制品必须写上警告箴言，以免玩家过于沉迷甚至损伤身体。那么作为游戏媒体工作者，就算工作再繁忙，那也是你应该做的。因此，天语学会以看电影来调剂生活，坚决不哭爹喊娘。

| 发售日 | 中文名称 | 日文原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| | | PLAYSTATION 2 | | |
| 10月2日 | ★ 天外魔境II MANJI MARU | 天外魔境II MANJI MARU | RPG | HUDSON |
| 10月9日 | 两幕之间 | INTERLUDE | AVG | NEC |
| 10月9日 | 盈科动力the BEST版 Boldur's Gate · Dark Alliance | PCCWジャパン・ザ・ベスト バルダーズゲート・ダークアライアンス | RPG | PCCW日本 |
| 10月9日 | 廉价2000系列第36卷 娘育成Simulation | SIMPLE2000シリーズ Vol.36 THE 娘育成シミュレーション | SLG | D3 |
| 10月9日 | 草莓咖啡 | きまぐれストロベリーカフェ | AVG | D3 |
| 10月9日 | 超廉2000射击 · PSYVARIAR~RIVISION | SuperLite 2000シューティング PSYVARIAR ~RIVISION~ | STG | SUCCESS |
| 10月9日 | 超廉2000益智问答 | SuperLite 2000パズル ナンクロ | PUZ | SUCCESS |
| 10月9日 | ★ DDR特别版 | Dance Dance Revolution EXTREME | ACT | KONAMI |
| 10月9日 | ★ 侍道2 | 侍道2 ~WAY OF THE SAMURAI 2~ | ACT | SPIKE |
| 10月16日 | 廉价版飞空之舞4 | aero dancing 4 new generation SEGA THE BEST | SLG | SEGA |
| 10月16日 | 廉价版世嘉网球2 | Power Smash 2 SEGA THE BEST | SPG | SEGA |
| 10月16日 | CHAINDIVE | CHAINDIVE(チェインダイブ) | ACT | SCE |
| 10月16日 | 经营模拟 · 侏罗纪公园 | 経営シミュレーション ジュラシックパーク | SLG | KONAMI |
| 10月23日 | ★ 火影忍者爆烈英雄 | NARUTO -ナルトー ナルティメットヒーロー | ACT | BANDAI |
| 10月23日 | 廉价2000系列第37卷 射击 · 双紫炎龙 | SIMPLE2000シリーズ Vol.37 THE シューティング ~ダブル紫炎龙~ | STG | D3 |
| 10月23日 | 廉价2000系列终极第13卷狂走!单车王 | SIMPLE2000シリーズ アルティメットVol.13 狂走!单车キング~喝斗美!骂离骂离传说~ | RAC | D3 |
| 10月23日 | 消失的一节(通常/限定) | Lost Passage ~失われた一节~ | AVG | ZERO |
| 10月23日 | ★ 前线任务 · FAST | フロントミッション ザ・ファースト | SLG | SE史爱 |
| 10月23日 | 盗墓者 · 美丽的逃亡者 | トゥームレイダー 美しき逃亡者 | AVG | EIDOS |
| 10月23日 | 阿比斯暗黑塔 | SHADOW TOWER ABYSS(シャドウタワー アビス) | RPG | FROM |
| 10月23日 | 职业棒球2003秋之祭 | 热チュー!プロ野球2003 秋のナイター祭り(暂称) | SPG | NAMCO |
| 10月23日 | 新纪幻想 · 鬼怪灵魂 | 新纪幻想 スペクトラル ソウルズ | RPG | IDEA |
| 10月23日 | KRI的标记 | The Mark of KRI(マーク オブ クリィ) | ACT | CAPCOM |
| 10月23日 | JALECO大合集1 | ジャレコココレクション Vol.1 | ETC | 日本盈科动力 |
| 10月23日 | ★ 新世纪福音战士 绫波育成计划 阿斯卡补完 | 新世纪エヴァンゲリオン 绫波育成計画 with アスカ补完计画 | SLG | ブロッコリー |
| 10月30日 | ★ 向北 | 北へ ~Diamond Dust~ | AVG | HUDSON |
| 10月30日 | 超时空要塞MACROSS | 超时空要塞マクロス | STG | BANDAI |
| 10月30日 | ★ 太鼓の达人3 | 太鼓の达人 あっぱれ三代目 太鼓型专用コントローラ『タタコン』同捆版 | ACT | NAMCO |
| 10月30日 | 太鼓の达人3 | 太鼓の达人 あっぱれ三代目(ソフト单品) | ETC | NAMCO |
| 10月30日 | ★ 救助直升机 · 空中小队 | レスキューへリ エアレンジャー2 plus | ACT | アスク |
| 10月30日 | ★ 玻璃墙薇 | 玻璃の墙薇(ガラスノバラ) | AVG | CAPCOM |
| 10月30日 | JOCKY骑士3+WINNING赛马6豪华版 | ジーワンジョッキー3 2003&ウイニングポスト6 プレミアムパック | 未明 | KOEI |
| 10月30日 | NBA直播2004 | NBAライブ2004 | SPG | EA |
| 10月30日 | 天玉 · 最佳浪漫日(CERO · 15推) | てんたま -1st Sunny Side- | AVG | EZ |
| 10月30日 | ★ 变形金刚 | トランスフォーマー | ACT | TAKARA |
| 11月6日 | EX人生游戏II(通常/限定) | EX人生ゲーム II | TAB | TAKARA |
| 11月6日 | ★ 空袭警报(CERO · 15推) | SIREN | ACT | SCE |
| 11月6日 | ★ 超级机器人大战 · 迷乱司令 | スーパーロボット大战 スクランブルコマンダー | SLG | BANPRESTO |
| 11月13日 | 高桥尚子 · 马拉松模拟 | 高桥尚子のマラソンしようよ! | SLG | TAITO |
| 11月13日 | BUSIN 0 Wizardry Alternative NEO | BUSIN 0 Wizardry Alternative NEO | RPG | ATLUS |
| 11月13日 | 妹妹公主 | シスター・プリンセス2 PREMIUM FAN DISC | AVG | MEDIAWORK |
| 11月20日 | ★ 化解危机3 | タイムクライシス3(ガンコン2同捆) | STG | NAMCO |
| 11月27日 | ★ 妖精战士AlterCODE | WILDARMS AlterCODE | RPG | SCE |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **XBOX** | | | | |
| 9月 | 星球大战·旧共和勇士 | Star Wars: Knights of the Old Republic | ACT | LUCASARTS |
| 10月9日 | 残酷的力量 | Brute Force | ACT | Digital Anvil |
| 10月 | 十三 | XIII | 未明 | UBISOFT |
| 11月 | ★网球 | TOPSPIN | SPG | M$ |
| 11月 | ★城市赛车2 | Project Gotham Racing2 | RAC | M$ |
| 11月 | 罪恶天空：复仇高速路 | CRIMSON SKIES: HI ROAD TO REVENGE | STG | M$ |
| 11月 | ★魔牙灵 | 魔牙灵（Magatama） | 未明 | M$ |
| 2003年秋 | 忍者龙剑传 | NINJA GAIDEN | FTG | TECMO |
| 2003年秋 | 战斗妖精雪风 | 战斗妖精雪风 | SLG | AQUA |
| 2003年秋 | ★打倒 | BRAKE DOWN | ACT | NAMCO |
| 2003年秋 | ★R赛车革命 | R–Racing Evolution | RAC | NAMCO |
| 2003年冬 | 雄蜂Z | Drone Z | 未明 | M$ |
| 2003年冬 | ★索尼克英雄 | SONIC HEROS | ACT | SEGA |
| 2003年 | 场地赛 | Circus Drive | RAC | Capcom |
| 2003年 | 巫毒文斯 | VOODOO VINCE | ACT | M$ |
| 2003年 | AMPED2滑板 | AMPED2 | SPG | CLIMAX |
| 2003年 | 真女神转生NINE（NET对应） | 真女神转生NINE（NET对应） | RPG | ATLUS |
| 2003年 | ★战场の出前持 | 战场の出前持 | ETC | M$ |
| 2003年 | NEVERLAND传说 | NEVERLAND SAGA | RPG | IEDA |
| 2003年 | ★真梦生活ONLINE | トゥルーファンタジー ライブオンライン | MMO | M$ |
| 2004年 | 古烈的攫取（暂名） | Grabbed by the Goulies（暂名） | 未明 | M$ |
| 2004年 | Kameo（暂名） | Kameo（暂名） | 未明 | M$ |
| 2004年 | 天空 | 天空 –Tenku–（TM）2（暂名） | 未明 | M$ |
| 2004年 | 寓言 | Fable（暂名） | 未明 | M$ |
| 2004年4月 | ★光环2 | HALO2（ヘイロ－2） | FPS | M$ |
| 未定 | 被攻击的王国2 | キングダムアンダーファイアII | 未明 | パンタグラム |
| 未定 | DOOM3 | DOOM3 | FPS | M$ |
| **NINTENDO GAMECUBE** | | | | |
| 10月9日 | ★巨蛋·比利哈特大冒险 | ジャイアントエッグ～ビリー?ハッチャーの大冒険～ | 未明 | SEGAS |
| 10月17日 | ★瓦莉制造 | あつまれ!! メイド イン ワリオ | PUZ | NINTENDO |
| 10月24日 | 式神の城2 | 式神の城2 | STG | KIDS |
| 11月7日 | 疯狂大摔跤 | レッスルマニア19 | SPG | ユークス |
| 11月21日 | ★口袋妖怪乐园 | ポケモンコロシアム | ETC | NINTENDO |
| 11月27日 | ★R赛车进化版 | R:RACING EVOLUTION | RAC | NAMCO |
| 11月 | 玛莉卡片·双重冲击 | マリオカート ダブルダッシュ!! | TAB | NINTENDO |
| 11月 | 哈里·波特的世界杯 | ハリー·ポッター クイディッチ·ワールドカップ | 未明 | EA |
| **GAMEBOY ADVANCE** | | | | |
| 9月26日 | 绝体绝命 史上最强的下跪 | 绝体绝命でんじゃらすじ－さん～史上最强の土下座 | 未明 | KIDS |
| 9月26日 | ★合金弹头 | メタルスラッグ アドバンス | STG | SnkPlaymore |
| 9月26日 | METALMAX回归2 | メタルマックスリターズ改 | RPG | NOW |
| 10月9日 | 美人鱼之歌 | マーメイドメロディーぴちぴちピッチ | 未明 | KONAMI |
| 10月16日 | 魔探侦ロキRAGNAROCK | 魔探侦ロキRAGNAROCK | 未明 | JWING |
| 10月24日 | ★永恒之蓝·青天之外 | オリエンタルブルー 青の天外 | 未明 | NINTENDO |
| 10月31日 | 大众软件系列：麻将 | みんなのソフトシリーズ みんなの麻雀 | TAB | MTO |
| 10月31日 | 大众软件系列：上海 | みんなのソフトシリーズ 上海 | PUZ | SUCCESS |
| 10月31日 | 大众软件系列：ZOOO | みんなのソフトシリーズ ZOOO | PUZ | SUCCESS |
| 10月 | 魔力传奇·豪翔传·崩界的轮舞曲 | レジェンド オブ ダイナミック 豪翔传 崩界の轮舞曲 | 未明 | BANPRESTO |
| 11月1日 | 三丽鸥彩虹乐园 全部角色 | サンリオピューロランド オールキャラクターズ | 未明 | TOMY |
| 11月7日 | 小狗的第一次散步：小狗育成游戏 | こいぬちゃんのはじめてのおさんぽ～こいぬ育成ゲーム～ | SLG | TDK |
| 11月14日 | 哈里·波特的世界杯 | ハリー·ポッター クイディッチ·ワールドカップ | 未明 | EA |
| 11月21日 | 猜谜人 | パズにん～うみにんのパズルでにむ～ | 未明 | メトロ·スリーディ |
| 11月14日 | ★元气史莱姆 勇者斗恶龙 | スライムもりもりドラゴンクエスト | 未明 | SE史爱 |
| 11月 | 突然葫芦岛DonGabacho海贼出现之卷 | ひょっこりひょうたん岛 ドン·ガバチョ! 海贼あらわるの巻 | 未明 | MTO |
| 11月 | 米奇和唐纳德的奇妙大冒险3 | ミッキーとドナルドのマジカルクエスト3 | 未明 | CAPCOM |

# 龙哥热线




xtt13★41

**最近始终被感动所包围。感动得不得了！大家听说过BONEY M么？不妨了解一下。另外通过一次次被外国玩家给“上课”，天语明白不少道理，的确是缺医少药导致的不敬业不认真，只有梦美和GGB胜出。**

## 本期龙哥提示情报：不随大势，就要掉队

**相信随着社会进步，手机游戏将显现出无与伦比的优势**

●天师：您好。第一次用电子邮件写信。有一期不是发扇子吗？我不知道没拿到，后来过了一个月才知道，不过还是算了，有电软这本书，我别的什么都不要啦！

对于送“电击”，薄利多销，真的很好！而且做得也非常好！真是辛苦你们了！

因为处于对SONY的拥护，我买了台PS2 39006，BOSS说是香港版的，也就是没火牛的，看到报纸上说现在JS太多，我怕……（不过我个人还是无所谓的，当然我有前提的啦，那就是最起码玩个1年，才坏），天师是不是觉得我这个人很大度啊？

言归正传，请问天师几个问题！

1：彩电：康佳东方明珠（兰色的，不是纯平）带S端子，我插上（BOSS说是原装S端子，）后电视无图像与声音，可是在BOSS处试过好的。不知道是什么原因？是不是我电视机那S端子坏了？

2：现在不是有很多带中文的游戏吗？我发现只有写着中文版的会显示中文，别的比如刚出的骑龙者（D板的，不好意思！）上面写着有中文，日文和英文，三种字体可显示，可是在我玩的时候却调不出来，请天师指教，该怎么调啊？

3：最后一个：我在玩宿命传说2中文版，其中主角一行人乘船过海，因为船破要修理，而且女主角因为使用了力量而昏迷，不是到了男主角他父亲出生的地方吗？后来出去，不是要回到那船里啊？该怎么走？我都连续走了三天了，都不知道该怎么走？（是不是要绕过什么矿区啊？）请天师告诉我该怎么走？

杭州衰哥敬上

2003.9.17

▲电击象刚刚荣升“影像部长”。

1、把游戏机的S线连到电视上，然后将电视切换到AV视频状态就行。

2、骑龙者这种游戏你可以不玩。

3、中文版RPG还打不过去？没劲。

●你好啊！直接进入主题吧！

1、偶女朋友玩gba的《牧场物语》她说什么泉水矿山里有250多层！最后一层有“瞬移石”？可是她只到了68层就下不去了！没有楼梯了！？怎解？石头也砸光了，都挖开了！我不玩这游戏，试了试也不行，一定帮我，我会被杀的！她说别告诉她，好让她重来！

2、119期的109页的那个女生是谁？好像偶女友！她自己也说像，回来偶发张她照片给你，好pp的！让她参加模仿秀！呵呵！

2003-9-21 15:13

"马超"<super.horse@163.com>

▲1、特留你地址，让达人解释。

2、请解释什么叫“好屁屁的”？

●天师你好：从创刊号开始我就一直是贵刊的忠实读者（现存最早的是集中营第六期，之前的五本都散逸了，要不留到现在定能卖个好价钱），论资格说起来比您还要老一些呢（除非天师真的是那位有着“第三只手”的龙哥转世）。有两个问题还望天师不吝赐教：

1、迄今为止的PS2各型号中，哪一型最适合内地玩家购买？

2、国内玩家几时能见到行货版的PS2？为何最近又不见索尼有这方面的动作了呢？（当初说是在今年的夏末初秋发行，现在已经差不多了啊。）

另：苏州确实有生产PS2，或更准确的说是在苏的某台湾著名主板商为索尼代加工PS2。

2003-9-15

"卡卡西"<kkx02@263.net>

▲“散逸”这个词用得好。

1、自己用水货，心甘情愿被骗，经验值永远不UP，我看这与商人无关，我现在最反感JS这个词——明明是自己有问题，为何怨天尤人？

我觉得50000型BB版PS2最好。

2、就算PS2进入中国也没戏。

●天师：

1、请问最新款的XBOX配置是什么，是否有内置硬盘和网卡。

2、小弟最近买了台PS2 39001，只送手柄和电源价格是2490，我是不是上当了。

"张涤非"<cool263@tom.com>

▲1、XBOX都内置硬盘，但是想上网恐怕还需要套件，这个得自己买。

2、不知道你是在哪里买的PS2，但是基本可以肯定你这台39001肯定是买贵了，至少贵了900块钱。送你的手柄肯定是组装，电源一钱不值，至于主机本身，有充足理由相信是旧货。

●天师，您好！

小弟最近想买个飞行摇杆，初步预定买罗技WingMan FORCE 3D（力回旋钛翼），但见罗技另有两款摇杆WingMan Strike Force 3D（强力回旋钛翼），WingMan Extreme Digital 3D（闪灵钛翼），不知此二者是否也完美支持PS2游戏，是否支持《飞空之舞4》？（ghosman）

▲一个摇杆罢了，却叫什么“钛翼”！最好不要买什么飞行摇杆，除非价格便宜，因为你可能不习惯那种感觉。

●天师：我在玩樱大战1时，到存盘的地方，选择存盘后，退出再进时为什么没有读取记录的那一个选项，而只有开始新游戏选项呢？我是Z版系统＋XP。（孙闻）

▲我觉得不可能。



虽然PS2手柄无法玩赛车游戏，但是玩起GGB来还真是完美。上图为罗技的新款GT4方向盘，号称900度旋转，还带了档把，更模仿赛车的"三辐式"舵轮，非要给玩家"噱头"感不可？




**玩具饕餮·EVA女主角入浴皂盒组合**

看到这样清爽亮丽的女孩子，特别又是那部拥有强大生命力的EVA中最受欢迎的她们，你难道没有动心吗？现在具有实用性的玩具真是越来越少了，观赏性倒是“与时俱进”了，此款皂盒相信是做到了实用观赏双重胜利，来让这些你心目中的女神装饰你的浴室吧！

2003年世嘉出品，全3种，包括凌波丽、明日香、葛城美里三位角色，采用半身浴衣版本的入浴姿势，无论是明日香半嗔半怒的“遮掩”表情，还是美里惬意地喝饮料的悠闲心境，以及凌波手捧涟漪之上的清水的纯情眼神都表现得十分到位，属于近期EVA周边实用观赏性最佳选择。

以上由北京模玩两可玩具模型专门店提供（010－65282550）

www.how-2-play.com

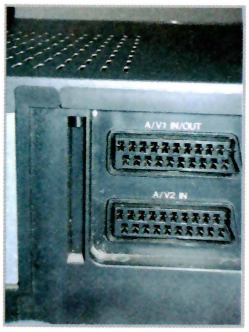
日 期 2003-9-15 19:57
来 源 12m@vip.sina.com
[加入地址薄] [拒收此用户]
标 题 关于我的奇异的录象机~! 超强的~!
收 信 uni41@sohu.com
选择内码：—选择下列内码— 下载信件内容 <<前一封 后一封>> 返回收件箱

好~：
怎样玩转他？我爸在公司里无意中反到的~! JVC的~! 我爸原先在北京市电视机设备厂工作的~ 没有说明说~ 请讲解~! 还有一台是早期的松下的~ 给人了~当时的价钱是好几万的~ 是留坐实验的~! 谢谢了~

龙哥你好,最近我的PS2为什么在打开仓门的时候会响呢?就象底下槽住东西一样,现在心情十分的不爽,忘龙哥能解答.还有小弟最近入手一台GC+水晶编年史,我想找我们这的GBA玩家来联机,希望你能把我的QQ号登出来,QQ:4394903

蚌埠一玩家

▲现在的玩家多半倾向于颓废，因为嘛呢，不敢打高难度的游戏，只玩一些浪费时间不需动脑的大势LIGHT USER游戏。装直读的PS２用长了抽屉都响。建议你买NGC+阳光玛莉。







▲我当是嘛呢，原来你问的是这台机器的端子啊！这是编辑机吗？不知道，但端子是欧标21PIN。

**天师**

**你好,请问你为何不在电击露面!!!**

●龙哥，我虽无缘线上PSO，但DC版单机一代和二代共有两千余小时的经历。在我影响下其他一些朋友也玩。我更入手NGC体验协力战。 （读者：芦建明）

你就勉强用万用VGA接PCTV玩吧，好一些。

"磊 刘"<qqww2q@yahoo.com.cn>
[加入地址薄] [拒收此用户]
标 题 游戏录相下载？
收 信 uni41@sohu.com
选择内码：—选择下列内码— 下载信件内容 <<前一封 后一封>> 返回收件箱

天师，你好！我是第一次给你写信，想问你从那里可以下载日本游戏高手的录象（如：《点心》中真。鬼武者诞生）？谢谢！

▲那是日本FAMITSU WAVE悬赏的资料，或者你可以到某特定游戏的同人站去找。重度游戏才行，阳光玛莉比鬼武者重太多了。

天师：

你好，第一次给你发mail!希望你可以回复我的问题。

我前几天买了GBASP（日版，黑色）。看到网上说很多电池都是被JS换了。可不可以帮我看看我的电池是不是原装的。（附有图）

第一次充电后开着背光才可以用4个多小时，第2次用，可以用6个多小时！我用的是第一代的EZ烧录卡！是不是比原装卡带耗电？不知道是否正常！听别人说原装电池可以用10个小时！天师你的电池可以用多久？

js卖所谓的原装电池给我，70元！他从新的SP上拆给我看，和我的一摸一样！原装的电池其它地方卖多少钱？

问的都是SP电池的问题！希望天师可以回答！谢了！

——动感趴趴熊 2003.09.19




◀虽然GBASP的电池本来就不贵，但是70块钱的有可能是组装。不过，不管原装组装，使用烧录卡达到五个小时就合格。

日 期 2003-9-13 19:50
来 源 "余 啊"<asd793@hotmail.com>
[加入地址薄] [拒收此用户]
标 题 资询(我的第一封信)
收 信 uni41@sohu.com
选择内码：—选择下列内码— 下载信件内容 <<前一封

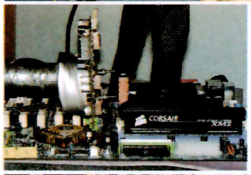
龙哥你好
我是一名初中的学生,最近在玩PS2(39001),可是我手上就缺一张金手指.我买了也刻了都没用,在杂志上找到了你得E-mail 想问一下什么金手指才有用,以后能出可以对应39001的金手指吗
我同学从日本购的37000,硬说是什么限定版,是不是啊,他是蓝壳机

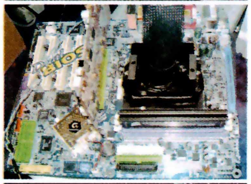
**全机种金手指精品详解系列，请见下期科普园地最强连载。**

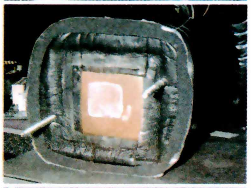
祝工作
发达
附:怎么发信到
闯关组的家啊

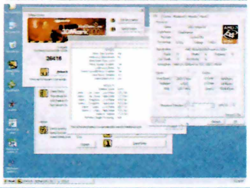
◀余啊你好。既然你手上就缺一张能用的金手指，那么天师感觉有必要对你提供最佳的解决方案——我可以介绍中文版金手指，预定下期介绍一下。









有国外玩家采用压缩机制冷法，将主频2GHz的Athlon 64 3200+处理器超频至：2.61GHz，SuperPI百万位计算成绩34秒。3D MARK2001 SE测试达到26416分，这个测试得分，高居Fu－tureMark网站上的3D MARK2001得分排行榜的第一位。由左面几张图片中连接CPU的大管子循环可以验证国外的玩家水平。

## PDA的手掌机化，智能手机的游戏化

### 全内置开放系统是趋势




Zodiac是Tapwave出的一款采用Palm OS的产品：它是一个全功能掌上游戏机。使用标准的方向键，内置了ATI的Imageon W4200作为显示加速，甚至包括3D加速支持！

天语虽然有现成的英文资料，但版面有限无法多说。






Zodiac有PDA功能。在320x480的分辨率下，Zodiac支持横屏和竖屏两种显示模式；双SD／MMC卡槽，一个用来安装日常应用软件，另一个充当游戏卡。两个不同的版本的产品分别支持32M和128M的内存。

Zodiac为无线时代的到来做好了准备，内置的兰牙功能既可以让Zodiacer之间直接对战游戏，也可以用于标准的PDA无线应用中：同步，传送文件，与手机互动，短信，上网冲浪，email……

目前的两款Zodiac（32M和128M内存版）的售价分别是299美元和399美元。

对比之下，我们推测PSP仍然是一个封闭系统，是纯游戏机范畴，只是能打电话的它在功能上可与智能手机一较短长。

Zodiac全内置，细节以后再说不迟。







**Zodiac上运行的画面**




**大家可能不知道Boney M.但听过其歌！**

最近一直在研究究竟是光盘备份好还是硬盘备份好。更得知PLEXTOR也推出大众化DVD刻录机，故仍然坚持CD备份，使用清华紫光盘，1块7一张。



# 游戏全机种新作情报
# NEW GAME SOFT LINE UP

Contents


妮娜……126
NBA JAM 2004……127
杀戮地带……127
分裂细胞·明日潘多拉……128
恶魔城 无罪的叹息……128
杀手7……128


## PS2 妮娜

NAMCO 2004年
ACT 价格未定

NAMCO正在开发的PS2动作游戏大作，使用暗杀拳法的女主角Nina Williams来自该公司大名鼎鼎的《铁拳》系列，在游戏中可使用L3、R3两个小摇杆操作是其最大特点，另外原创系统“内部破坏”也非常的吸引人，无论该作成功与否，这都是NAMCO在游戏制作新思路上的一次尝试。

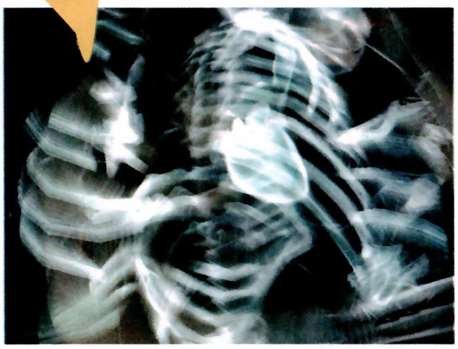








暗杀术

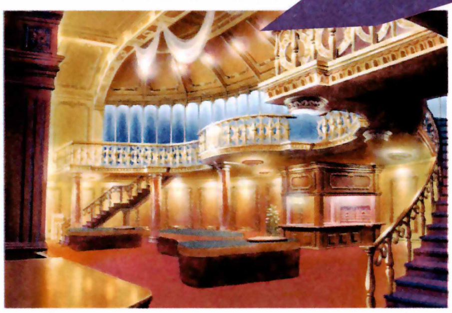


独特的战斗系统



华丽的场景设定







## PS2 NBA JAM 2004

Acclaim　2003年10月
SPG　价格未定

Acclaim即将在2003年10月推出的NBA JAM系列最新作，游戏横跨PS2、XBOX、NGC三个主流游戏机平台，收录了29个NBA的现在球队共300多名球员，并包含了许多有趣的动作小游戏，而且可原创属于自己的角色也非常吸引人。绝对是最近最受关注的运动类游戏之一。







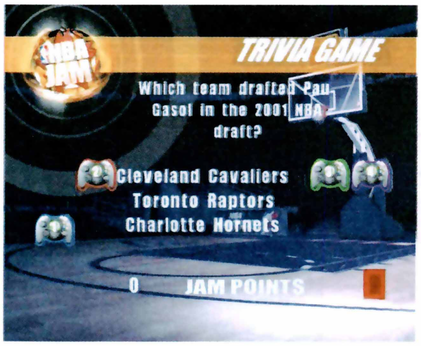

全部球队球员都为实名登场

## XB NBA JAM 2004

Acclaim　2003年冬
SPG　价格未定

## GC NBA JAM 2004

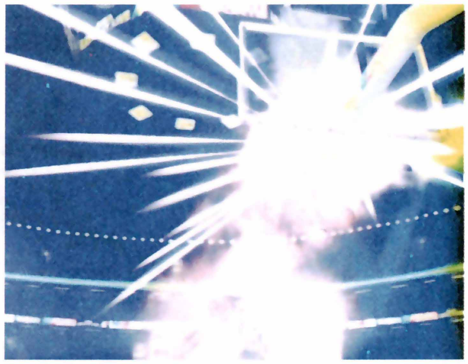
Acclaim　2003年冬
SPG　价格未定




多彩的界面和丰富的模式选择

全机种出击的著名运动游戏



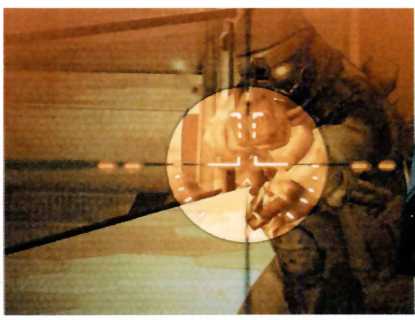



灌篮后出现的冲击性画面

## PS2 杀戮地带

SCEI　2003年冬
FPS　价格未定

由SONY的UK分部制作小组负责开发的原创FPS，画面的素质根据现有的游戏截图来看相当的精细，并被SONY的狂热支持者们冠以“HALO KILLER”的称号，这也是这段时期最受FPS玩家期待的大作之一。











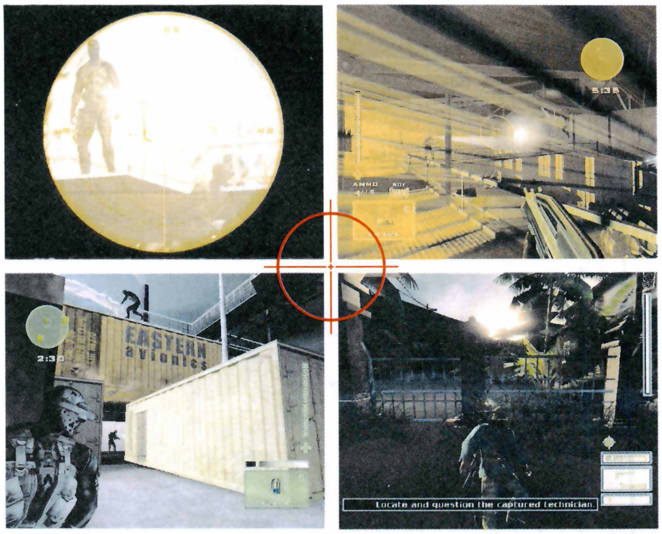


## XB 分裂细胞·明日潘多拉

UBISOFT 发售日未定
ACT 价格未定

来自大名鼎鼎的法国育碧公司的汤姆·克来西系列小说分裂细胞的最新作，这次官方又公开了本作的一些最新画面。本次的新作拥有更多的谍报工具出现，主角的动作也比前作有更多的变化，值得期待的一作。






## PS2 恶魔城 无罪的叹息

KONAMI 2003.11.27
ACT 6980日元

本作是该系列第一次出现在PS2上，由制作过在国内人气极大的月下、月轮、白夜制作人的原班人马开发，角色设定依然是大人气的插画家小岛文美，本刊已经在过去的无双报道栏目中进行了非常全面的介绍，现在给出的是官方放出的最新画面。






Castlevania·Lament of Innocence Castlevania·Lament of Innocence Castlevania·Lament of Innocence







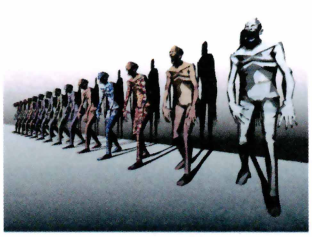


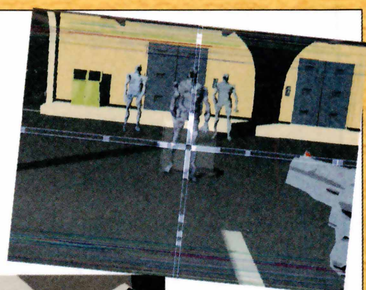


## GC 杀手7

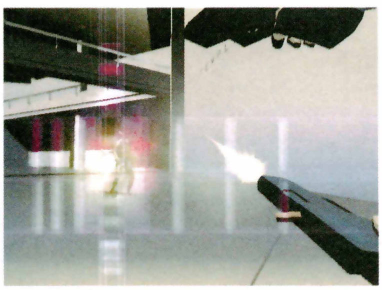
CAPCOM 2003年11月
ACT 6800日元

作为GC的专属游戏，本作的日版即将在11月发售，这次官方给出的画面显示了该作许多令人惊异的效果，游戏中人物的面部表情在阴影效果的渲染下显得非常生动，凭借CAPCOM的动作游戏制作实力，本作绝对是值得GC玩家期待的大作。










杀
杀
杀




# 彩页增一倍！
# 电新两周年大改版！
# 味道更鲜美！

# 电玩新势力 VOL.25



## A盘：九大精彩栏目大整合！

攻略冒险岛与游戏研究所合并为攻略研究所，为广大玩家展示达人超凡技巧。

劲作摩天轮与新品滑翔机重新划分为PS2劲作赏、GC作品集与XB游戏秀，为玩家介绍各机种上最新大作。

**PS2劲作赏：**龙背上的骑士／机动战士高达
**GC作品集：**BATEN KAITOS／天外魔境2
**XB游戏秀：**幽灵行动／恐龙猎人——失去的大地
**攻略研究所：**合金装备2本质／真三国无双3
**CG观光园：**龙背上的骑士／恐龙危机3全CG欣赏(三)
**高达的天空：**机动战士高达与游戏(一)
**格斗竞技场：**灵魂能力2格斗大赛（后篇）
**塞尔达传说：**塞尔达传说的历史(二)
**名曲音乐厅：**召唤之夜3／混沌世纪——混沌的封札

## B盘：游戏至尊经典名曲第三弹“银河之章”

1.残酷な天使のテーゼ 《新世纪福音战士》
2.アィのきもち 《宠物蛋》
3.大きくなりたい 《宠物蛋》
4.センチメンタル・ラブ 《伤感之歌》
5.云の向こう 《伤感之歌》
6.お祭りしましょ 《天地无用》
7.お祭りをもう一度 《天地无用》
8.未来へ 《兰古瑞萨3》
9.LOVIN'S YOU –旅立つ朝– 《兰古瑞萨3》
10.そっと一夜に泣こう 《惑星强袭2》
11.FEEL ME 《再生》
12.いつしょにいたいから 《心跳回忆—藤崎诗织》
13.风になってその胸に 《心跳回忆—藤崎诗织》
14.今はまだ远LOVE SONG 《心跳回忆—虹色青春》
15.BRAND NEW MEMORIES 《伊苏国5》

## 杂志彩页狂增一倍！
## 特送高达原画鉴赏集！

这次彩页增加了新栏目游戏原画鉴赏集，目的是为了让点心的观赏性从VCD到彩页全都令读者满意，同时也满足了广大读者在原画鉴赏方面的要求。



邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

玩转掌机！没我不行！

六度出击火爆十月

# 掌机迷·新感觉




## 全国人气最热掌机专门志10月大变脸

全新硬皮外包装·更精美更华贵·保护光盘不受损·精心打造不变价

**掌机迷VOL.6 10月15日发售**

ISSN 1006-5032

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2003年第21期 总第121期 电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究

电子游戏软件 Vol.121

主办单位:中国科协工程学会联合会 制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472187 版权声明:本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字,图片稿件,本刊概不承担任何连带责任。 印刷:北京新华印刷厂 邮局订阅价8.4元

地址:北京安外邮局75信箱 邮编:100011 订阅:全国各地邮局 邮发代号:82-648

E-mail:vgame@public.bta.net.cn 发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177 广告经营许可证:京西工商广字0055号 零售价9.8元